国内唯一掌机专门杂志

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

2005/19
VOL.45
零售价：9.80元
每月10/25日发售



随刊附送
掌机迷光盘

NDS国产卡带
悄然上市!!

劲爆攻略 热门掌机攻略劲爆登场！

乱划！幻侠乔伊

超级公主碧奇／宝宝从哪来？
模拟人生2

奇思妙想为你策划 特别策划

真实的高级战争
——《高战》兵器谱

小王子的"白日梦"
——纵评《传说的斯塔菲》系列

ISSN 1672-8866



电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

POCKET GAMER POCKET GAMER POCKET GAMER POCKET GAM

2名 1名 5名

豪华版 新上市

3大类流行掌机

等你拿

大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.45的抽奖活动截止时间为11月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

合金装备索利德金属雕像
FF VIII枪刀
生化纯黑吊饰
GBASP便携包

10名
16名
15名
5名

等你拿

POCKET GAMER
精选礼品

纪念活动火热进行
本期抽奖共计424名

等你拿

100名
100名
100名
70名

43期中奖名单详见内页

PSP磁贴像框
陆行鸟胸章
口袋妖怪磁贴
犬夜叉兄弟联手机吊饰

更多时尚周边

封面主题：拉克丝



电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

CONTENTS

VOL. 45 2005 / 19

思想仓库

彼者的主义

请您预测一下盛大开发的国产掌机EZ-MINI今后会有怎样的发展?

◆游戏性不如NDS，功能又没PSP多样，不会有啥发展。（李欧，17岁）

◆想要让大多数掌机玩家接受还需要一段很长的日子吧。（高昊，20岁）

◆很难走向一条成功之路，除非软件极大丰富。（尹涛，17岁）

◆价格合理而又有许多精彩游戏助阵的话，应该能打出自己的一片天。（黄承慧，17岁）

◆我想对于它，喜好时尚的年轻一族会喜欢，不是针对游戏玩家的。（刘君，16岁）

◆当MP4用的话前途光明，玩游戏显然要差一些。（常磊，21岁）

◆向网络游戏机发展，但也要视价格而定。（辛晟，19岁）

◆外观、功能都很好，价钱也一定不会很便宜。（邓浩楠，18岁）

◆应该对掌机市场没什么影响，因为它不属于掌机。（马文胜，16岁）

◆任何产品不是说性能多强大就好了，而是要游戏的支持。软件的支持才是根本！这毕竟是中国第一个土生土长的游戏机，虽然是掌机，但是精神可佳！盛大要交学费，这个机子只是问路石，谁也不会一帆风顺的，盛大慢慢走好吧。（三栖人论坛，土星古生物）

◆恐怕没人支持吧，毕竟家长称之为电子海洛因，不会让孩子碰的，孩子的经济实力也是有限。（三栖人论坛，A.E.）

◆当然是特别针对网络游戏玩家群体的喽，真正的掌机用户谁会稀罕那个……要是能浏览网页，前景倒是一片大好。（三栖人论坛，崇拜约书亚）

◆说句老实话，盛大的这个掌机和网游是相关的，因此对它没兴趣，网游的玩家倒是可以期待一下。（三栖人论坛，圣光贤者）

对于未来次时代掌机非官方软件的走向，你有什么样的展望?

◆我相信他们，盗版也许只是时间问题。（孙超，18岁）

◆虽受追捧，但易伤到玩家的宝贝机器。（王大朋，17岁）

◆愿它越走越好，如GBA上的非官方软件那样充实、丰富。（张恒，21岁）

◆希望“非官方”发展壮大，这样对我们有好处！（王鑫，17岁）

◆不管别人说什么，我还是使用官方最新软件（比如我的PSP是2.5版的）。（于拓，16岁）

◆很好啊，这样各种类型的游戏都会有发展，尤其对DS这种新产品大家都从一个起跑线开始，创意会越来越多，机能会发挥得更好。（三栖人论坛，fys_androw）

◆所谓道高一尺，魔高一丈。有加密就会有破解，HACK的脚步永不停息……呵呵~~看好!!（三栖人论坛，fallesatan）

◆老任应该会支持吧，毕竟也是有人支持他的掌机啊，希望能有大批的非官方软件出现啊。SONY嘛看他这么急的升级版本就知道了……（三栖人论坛，szhy327625）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对PSP出现修改芯片有什么样的看法?

2、对于突然出现的DS中国版卡带你是怎么看的，对未来的掌机市场会有什么样的影响?

你可以在回函卡上填写、也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱：pg@vgame.cn。

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P112 特别策划 专题企划创意不断

P118 软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

P146 掌上面面观 掌上风情一览无余

P154 动作社区 热门游戏话题和资料都在这里

P214 百家杂谈 玩家的感想在这里升华

电子天下·掌机迷 光盘目录

GBA新作



《模拟人生2》官方宣传影像

PC上的知名作品《模拟人生》系列再次登陆掌机平台，本作无论从画面还是从内容上都有很大的提高，容量也达到了256M,喜欢这个系列的掌机玩家一定不要错过本作。

NDS新作

《滑雪少年》最新宣传影像





《超级公主碧奇》实际试玩影像

PSP新作

《紧急出口》官方宣传影像





《指环王战略版》最新宣传影像

高手竞技台



《洛克人ZERO2》HARD模式 无伤最速通关影像 PART2

PC部分

游戏动漫音乐

《超级机器人大战J》主题曲

精美壁纸

《宝宝从哪来？》50张壁纸

实用工具

更多精彩请看本期光盘

圣剑再临!!!

Pop



聖剣伝説DS
CHILDREN of MANA
チルドレン オブ マナ

NDS		
圣剑传说DS 玛娜之子		
圣剑传说DS チルドレン オブ マナ		
A・RPG	SQUARE ENIX	日版
价格未定	2005年冬	人数未定
不明	推荐年龄审查中	对应触笔

Tumble

Flick

在遥远的过去
世界中心有一座伊尔珈岛
岛中央矗立着一棵参天大树
世界曾经被卷入巨大灾难之中
一名少年和一位少女以圣剑拯救了世界
时间慢慢流逝……
现在的圣剑与巨树被人们称为
玛娜之剑与玛娜之树
热爱玛娜之树的人们再次聚集于伊尔珈
世界以玛娜之树为中心逐渐再生
玛娜女神与圣剑
还有聚集起来的孩子们
新的命运之物语正在上演

丰富多彩的攻击方式

《圣剑DS》中的剑、弓、流星锤等武器都可以由两个按键衍生出丰富多彩的攻击方式。剑是最容易使用的武器，可以顺劈攻击到数个敌人，能防御远程攻击和减轻直接攻击受到的伤害，并能用来斩草取得一些道具。弓用来进行远距离攻击，判断目标进入射程和瞄准攻击都非常简单，从敌人背后发起突袭时更显威力。流星锤的舞动起来攻击范围非常广，能用来隔空取物，还可以快速接近墙壁向敌人发起快速攻击。

各种武器独有的必杀技



↑各种武器的必杀技各有特色，当普通攻击使右下角的FEVER槽蓄满时就能发动必杀。

↓剑的必杀是向正前方的突进攻击，能击飞敌人。





↑弓的必杀是箭雨的范围攻击，配合诱敌能对其一网打尽。



↑流星锤的必杀能攻击周围所有敌人，范围和威力都比普通攻击更大。

新闻话题

事件 EVENT NDS无线网络服务将入驻全美麦当劳

美国任天堂在宣布将与美国无线上网供货商Wayport合作，将在全美麦当劳提供免费的NDS无线上网服务。

任天堂在早前的"秋季NDS研讨会"上已经正式公布了NDS的无线网络服务计划，预计11月下旬起在北美与日本地区正式推出，同时也发表将于日本地区提供4000个以上的NDS免费Wi-Fi无线上网据点。本次与美国麦当劳餐厅Wi-Fi无线上网服务的供货商Wayport合作后，凡是在全美的麦当劳餐厅用餐的玩家，皆可通过简易的设置接通网络，享受NDS无线网络游戏的乐趣，而且不需要负担任何费用。相关信息预定于11月开张的"NintendoWi-FiConnection"官方网站详细公布。

另外，美国任天堂也提到Wi-Fi无线网络服务所涵盖的范围将不只局限于NDS主机，即将于2006年推出的REV主机也将会纳入相关的服务中。因为REV主机也具备Wi-Fi无线上网功能，因此将可适用于现阶段为NDS所建置的各种上网方案，通过家用的AP或任天堂推出的USB无线网络转接器，同时提供NDS与REV的无线上网服务，以及NDS与REV间的联机互动。

软件 SOFTWARE PSP版《心跳回忆 永远伴随你》开始动工

KONAMI著名的恋爱游戏《心跳回忆》系列自从GB版之后就再也没登陆过掌机，11月1日KONAMI宣布将PS版的《心跳回忆 永远伴随你》移植PSP。《心跳回忆 永远伴随你》这一作曾经在PS、PC等平台相继登陆。本作为PS版的复刻版，游戏的系统以及事件都会一一重现。从目前公布的图片来看，本作的画面依旧是PS的4:3画面，画面周围空缺的部分加了个边框而已。游戏目前还处于开发阶段，将于2006年春发售。

《心跳回忆》在众多恋爱游戏中名气算是很大了，这款游戏在1995年10月13日在PS上发售，之后又发售过官方中文版，所以本作在国内也算是比较知名的了。而在GB上发售的《心跳回忆 文艺篇/体育篇》也是由PS版的改编而成，由于GB卡带的容量问题，所以不得不做成两个版本，不过这两个版本中加入了新人物，而且是掌机恋爱游戏中一个听到语音的，是掌上不可多得的经典恋爱游戏，游戏发售后立即受到了玩家的好评。然而本次移植到PSP上，并没有什么新要素，甚至连游戏画面都还保持原来的4：3画面，只是外面加了个边框而已，看上去倒是像在用模拟器玩，看来本作的意思还是重在收藏。





←相信玩过心跳的玩家不会忘记虹野沙希那恐怖的食物中毒事件吧。



→看来全能的藤崎诗织又要成为大众偶像了。

刘骏	GBA快要光荣下岗了，看着1000多的NDS，唉……我又要和泡面谈恋爱了。
读者资料	男，18岁，湖北声荆门市掇刀石高中三(11)班，448000



PSP气势如虹，全球出货量已突破千万

10月21日SCE正式对外宣布，PSP自去年12月在日本首发至今，全球累计出货量已经突破了千万大关。

PSP是去年12月12日在日本地区首先推出的，后来连续于2005年3月、5月以及9月在北美、亚洲、欧洲地区上市，在发售后的10个月内便达成1000万台的出货量，是SCE所有发行过的主机硬件中普及速度最快的一台。目前各地区的主机出货台数分别为日本（含亚洲）300万台，北美447万台，欧洲253万台。截至9月底，全球已推出197款PSP游戏，累计出货套数1960万套。在UMD影片与音乐出版物的部分，则以欧美市场为核心逐渐扩大，累计出货套数已超过1500万套。

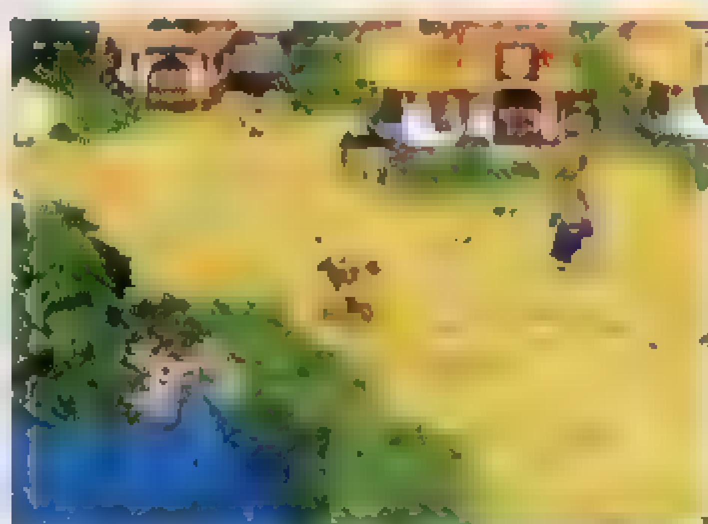
鉴于PSP软硬件的旺盛销售势头，索尼于10月27日发表了2005年度第2季，也就是7月到9月的集团业绩状况，其中游戏部门的营业额和获利状况比起去年同期都有显著的成长。

根据索尼所公布的资料，2005年第2季度索尼游戏部门（SCE）的营业额为2142亿日元，比去年同期的1196亿日元大幅增长了79.1%，营业利益由去年同期的持平，转变为增长82亿日元的盈余。在硬件方面，PS2主机的出货量由去年同期的302万台增加为501万台，特别是欧美方面的销售表现良好；PS2游戏全球总出货套数为5000万套，比去年同期减少11%；PSP游戏全球总出货套数为900万套；其中北美地区销售下滑，日本及欧洲地区则大幅增加。



15年的巨变，NDS《FF3》新情报透露

众所周知，《最终幻想》（以下简称FF）系列中的1、2、4、5、6在PS、WSC等机种上陆续复刻。自GBA的《FF1+2》后又公布了《FF4》《FF5》《FF6》会登陆GBA。《FF3》这一作一直没有被复刻过，然而第一次复刻就决定在NDS上。为了让玩家有更多惊喜，SQUARE ENIX 决定采用3D画面重新制作。



田中弘道表示：因为本作采用了3D画面，以及要考虑到充分利用NDS的机能，所以开发是相当艰难的。相比之下直接移植SFC的《FF4》、《FF5》、《FF6》倒是简单的多。FC版《FF3》在当时来说是一个技术突破。几年前，SQUARE就打算把该作品移植到掌机平台上，不过当时他们发现将这一作的技术和游戏内容全部搬到掌机上是十分困难的。随着掌机技术的发展，这款FC游戏又显得过于陈旧，于是决定在NDS上采用3D画面重新制作。

对于本作的画面，田中弘道表示：本作所采用的并非全3D画面，在战斗场所和城镇中的时候镜头是无法旋转的。实际上这些地方采用的是伪3D画面，不过又不是一般的预渲染CG贴图，玩家可以对镜头进行放大缩小，并且在建筑物中的时候玩家可以旋转镜头。

除了3D的游戏画面外，本作也将会应用到很多NDS的独有特性。玩家还可以自始至终只使用触摸笔进行游戏。双屏在本作中也有很多应用，不过具体细节并未公布。另外，本作也将会应用到无线通信功能，因为是一款RPG所以不会有多人游戏的对抗性元素，不过S·E将会为无线通信增加一些有趣的东西。本作也将会对原作的职业系统平衡性进行改良，原作中一些较弱或使用率不高的职业会得到强化，另外也有消息说忍者和贤者这两个过于强大的终极职业会被削弱。在剧情以及剧情发展方式上也有强化和改进。本作将于2006年发售。

1990年推出的《FF3》作为FC上《FF》系列的最后一作，无论是从画面还是从系统上都给人留下了极为深刻的印象。这一作可以说是《FF》系列的一个里程碑，在《FF3》中首次出现了召唤兽，而召唤兽在之后的《FF》系列作品中成为了不可缺少的招牌。在NDS版上第一次移植，厂商的做法并非照搬，而是重新制作，确实给了不少玩家一个惊喜。相信重新制作后的这一作一定会成为一款不朽的佳作。

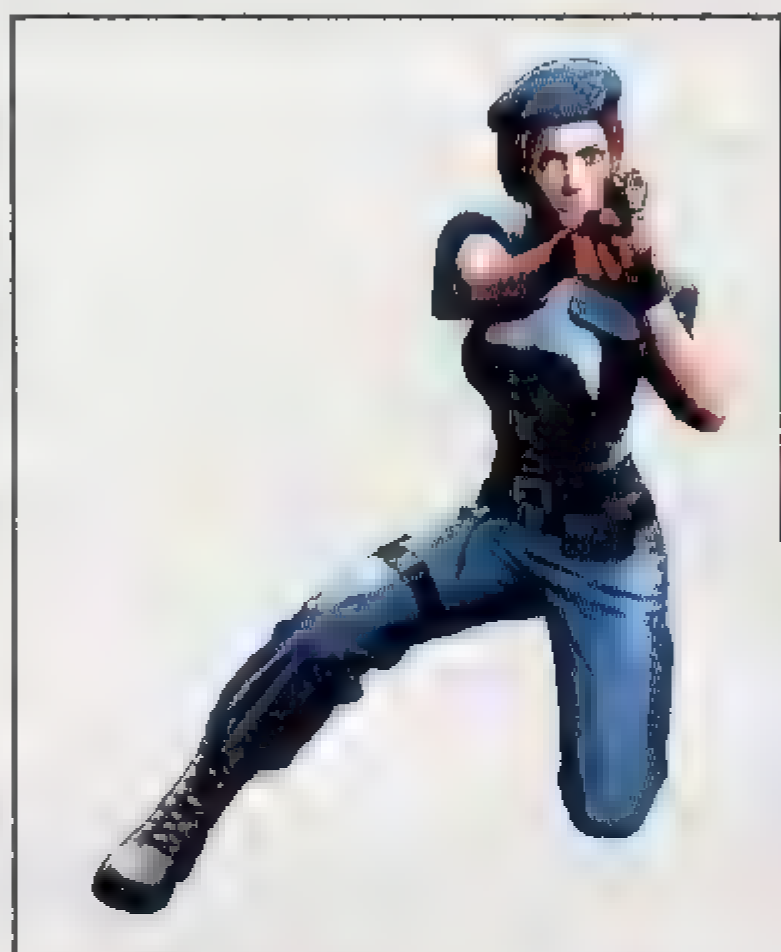


软件 SOFTWARE 《生化危机 死亡寂静》新要素公布

1996年，CAPCOM在PS上推出了《生化危机》，如今这款经典大作在NDS上以全新的形态再生，这就是《生化危机 致命沉默》。本作将利用NDS的机能追加新的战斗要素以及新的怪物。最近，CAPCOM公开了本作中的三个重要模式：重生模式、经典模式以及联机模式。本作目前已经确定于2006年1月19日发售。

经典模式是忠实原作的移植版本，收录了原作中的片头动画和过场动画。在游戏中，匕首是随时都可以使用的标准装备，并不需要用菜单切换。在战斗中按R键为进入战斗准备状态，B键为武器上膛。按下键+B键可以立即180度转身。不过经典模式也有一些内容上的变更，更加让人关心的当然是完全新形态的“重生模式”。

本作充分利用了NDS的触摸屏功能。玩家可以直接使用触摸屏进行菜单操作。战斗时，可以使用触摸屏做出挥刀等动作，或者阻止冲过来的敌人。当你被丧尸抓住的时候，可以用笔在触摸屏上迅速前后滑动以将丧尸甩开。当丧尸的血溅到屏幕上时，玩家要使用触摸屏将血迹擦掉。本作还利用了NDS的麦克风功能，玩家可以用麦克风对队友进行人工呼吸。本作的联机模式是一个打倒敌人，争夺第一的对战模式，玩家们可以共同努力解开装置和谜题，目标是共同脱出。虽然本作画面略有欠缺，不过新要素的加入弥补了这一不足，相信本作一定是款不错的作品。



软件 SOFTWARE 《牧场物语》新作发表会，《新牧场物语》公布

Marvelous Interactive（MMV）公司于11月1日在惠比寿GARDEN PLACE的“THE GARDEN ROOM”召开了温馨生活游戏系列《牧场物语》的新作发表活动“《牧场物语》十周年将至新系列发表会”。本次发表会上公开了两款与迄今为止的《牧场》系列风格不同的《新牧场物语》。主持发表的是MMV公司社长，《牧场》系列的开发总监和田康宏先生。

首先发表的是PSP游戏《新牧场物语 无垢的生命》。由于本作的开发制作由ARTE PIAZZA公司负责，因此ARTE PIAZZA的社长真岛真太郎先生也光临了会场。MMV公司担任本作制作人的小仓健先生在会上对新作的概念进行了描述。

在会场放映的影像中可以看到，本作中在保留原《牧场物语》风格的基础上，画面进化到了相当高的水准。在世界观上，主人公是某博士“创造”出的一位少年，以“未来的宁静生活”为线索，一方面因循自然的主题，另一方面又加入“未来”的要素。本作预定在2006年春发售。

看过影像后，和田先生承认“迄今为止的作品中，画面一直是个弱点”，并表示“《无垢的生命》拥有前所未见的美感”，对新作给予了高度赞扬。



真岛先生谈到了本作的制作方针：“ARTE PIAZZA这次对如何将‘作为游戏所必须传达的信息’通过易于理解的方式表达出来进行了非常认真的思考。在开始这次工作之前，我们一直想用手中的图像资料制作一个能够表现季节风景的东西，但一直没有遇到可以表现出‘丰裕的自然’的制作企划。这次在《牧场》中能将这个主题表现到什么程度，是我们努力的主要方向。”小仓先生也充满自信地表示：“本作是

利宇航	没有掌机是痛苦的，有掌机没卡是更痛苦的，有了掌机后被老妈砸了是最痛苦的。
读者资料	男，15岁，桂林德智外国语学校初三（9）班，541001



一部保持了系列一贯的水准，并且展现了全新世界的作品。”

接下来发表的是NDS游戏《RUNE FACTORY 新牧场物语》。这部作品是由NeverLand Company公司负责开发的，该公司的社长高田诚先生也来到了会场。MMV公司的制作人桥本义文先生对游戏进行了介绍。

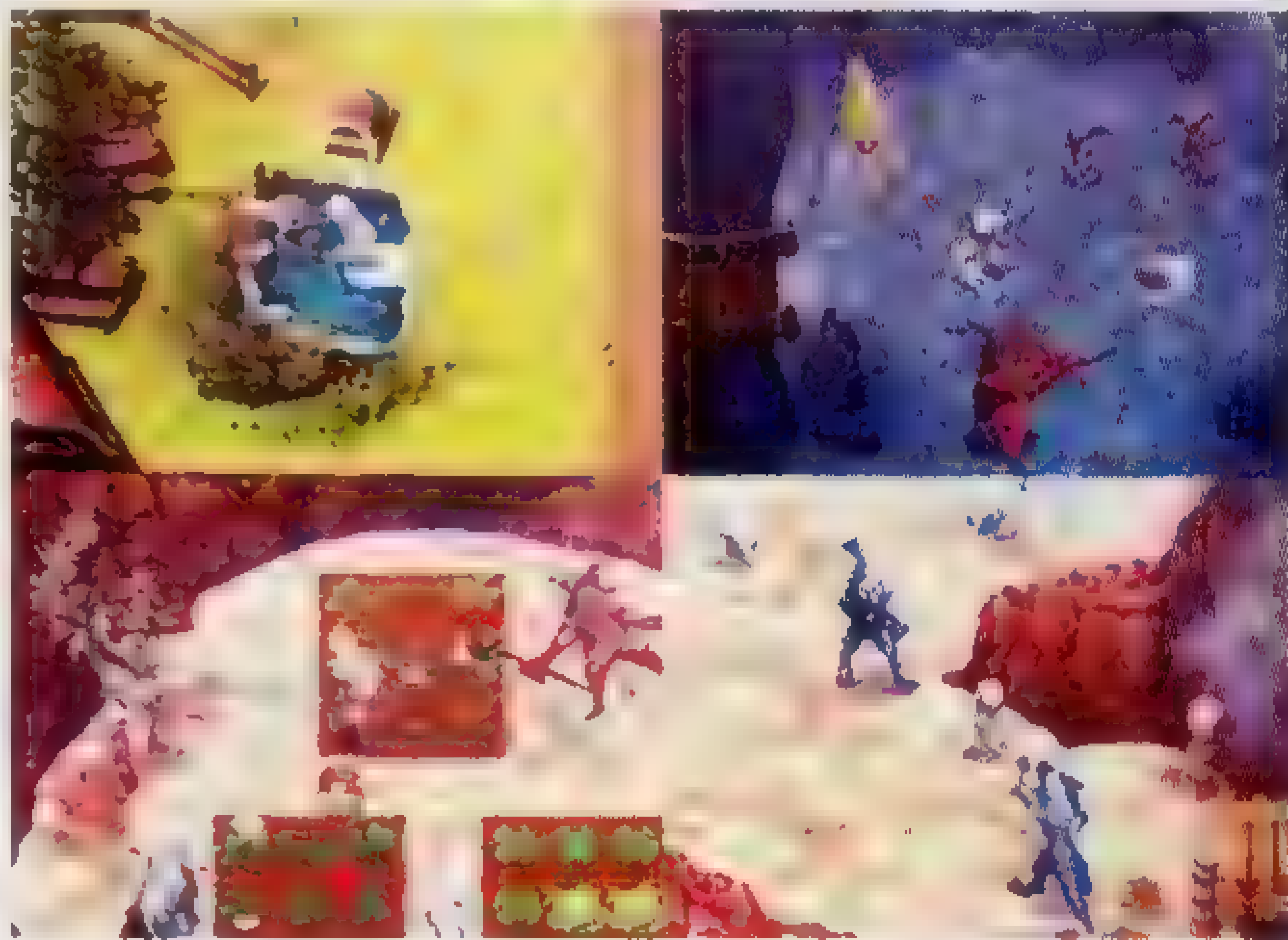
目前这款作品还没有公布影像，会场上只公开了几幅截屏画面。画面上显示了各式各样怪兽一样的生物，除了一幅画面上出现的菜田之外，看不到任何与传统《牧场物语》相似的地方。熟悉过去作品的玩家乍一见到这些画面，恐怕无法想象这是系列的新作。

高田先生对此进行了说明：“由于从一开始就让我们向RPG的方向发展，因此做成了一部需要挥剑的《牧场物语》。具体的游戏内容方面，玩家可以诱出自己喜欢的怪兽并捉住它们，在自己的牧场中喂养，再作为队伍的一员带出去。本作中加入了这样的要素。”

随后，桥本先生也谈到了开发的背景：“我个人非常喜欢传奇式的风格。出现勇者，发展剧情直到最后……我想做一部抛离这种路线，能一直在传奇世界中生活下去的游戏。在幻想世界中如何生存，这个主题和原来的《牧场物语》是相同的。我希望让熟悉和不熟悉《牧场》系列的玩家都能在这款游戏中找到乐趣。”

虽然冠以《新牧场物语》之名，这款作品的风格却和《无垢的生命》迥然不同。它的发售时间也预定在2006年。

另外，展示会还对预定于12月8日发售的DS软件《牧场物语 小矮人工作站 女孩版》进行了介绍。顾名思义，《女孩版》是针对女性玩家而改变了主人公性别的版本。和田先生在会上表示：“今后将不会再有《女孩版》这样的游戏标题出现。”这并不是说《牧场》不会再照顾女性玩家，而是说在今后的新作中，从一开始就可以选择主人公的性别。对于这个系列的女性爱好者们来说，这无疑是一个好消息。





日本CESA年度优秀游戏评选结果公布

日本计算机娱乐供货商协会（Computer Entertainment Supplier's Association，CESA）于27日举办了“第9回CESA GAME AWARDS”颁奖活动，其针对日本国内的各款游戏进行评选并颁发了对应的奖项。CESA GAME AWARDS的奖项共设3大类，分别针对为2004年4月1日到2005年3月31日期间所发行游戏的“GAME AWARDS 2004-2005”；针对9月在东京电玩展上参与展出但尚未发售游戏的“GAME AWARDS FUTURE”；以及针对参与评选但还没决定商品化游戏的“GAME AWARDS INDIES”。

在“GAME AWARDS 2004-2005”奖项中，PS2的《勇者斗恶龙8》获得了最优秀奖。在优秀奖中不乏掌机作品的身影：获奖的作品有NDS的《大合奏！乐团兄弟！》（任天堂）、《触摸瓦里奥制造》（任天堂）、《陨石大作战》（BANDAI）以及GBA的《口袋妖怪 绿宝石》（任天堂）和PSP的《大众高尔夫》。

“GAME AWARDS FUTURE”奖项的掌机作品中，PSP的《LOCOROCO》获得了此奖项。

果敢特评

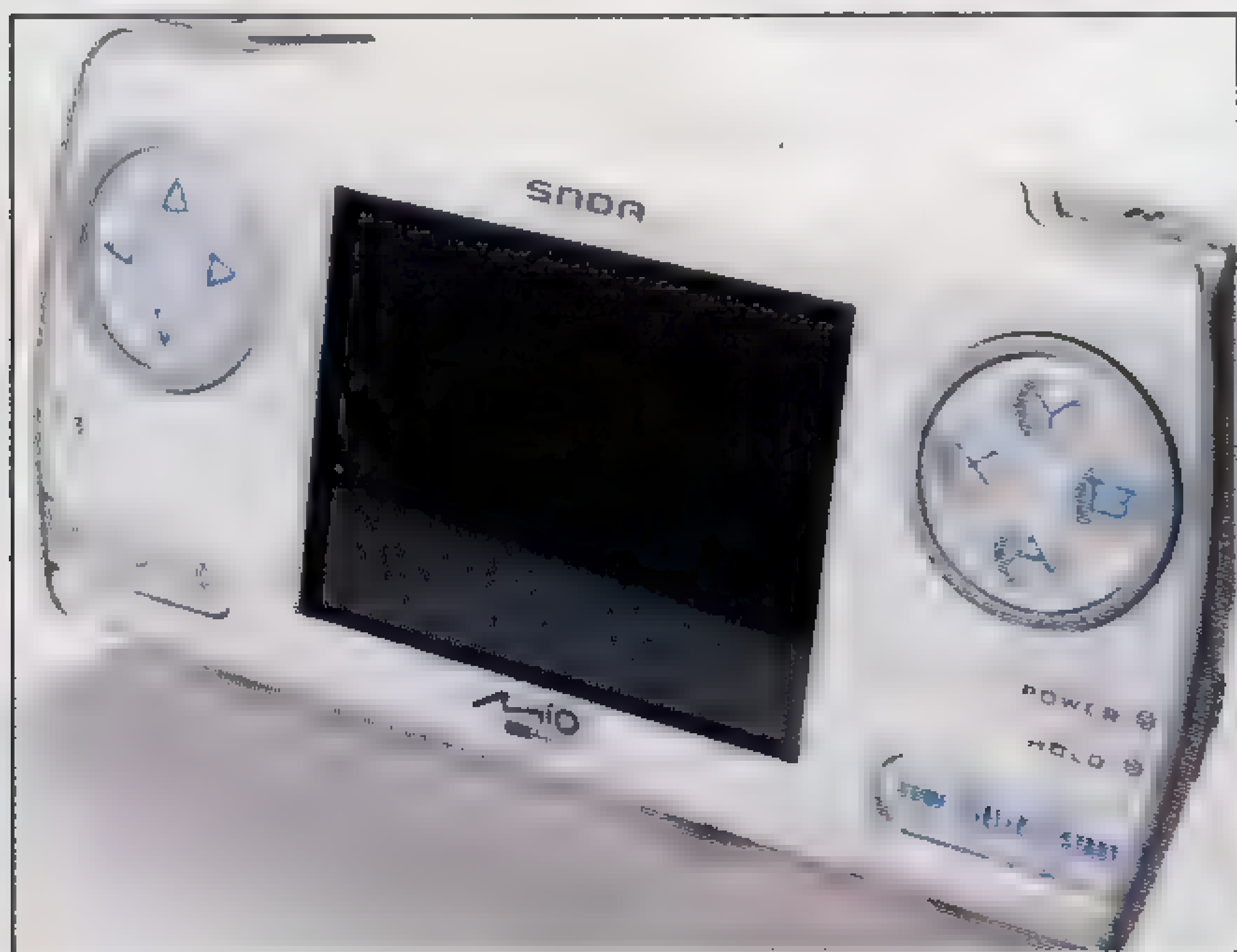
盛大的掌机"阴谋"

十月末的北京中华世纪坛上，一个新的名字吸引了国内掌机业界的目光——EZ Mini。

盛大这次是真的要向掌机界进军了。陈天桥先生在世纪坛上召开的新闻发布会上表示，EZ Mini的推出标志着盛大已经可以建筑"基于电视、电脑与手持设备三大平台的统一新业务架构"。盛大积极和各方展开磋商，进行商用游戏主机的运作，这个动向在今年早些时候就已经广为人知,如今，这项运作的第一个"成果"以面临复杂市场状况的掌机形式问世，自然引来了各方的关注与评论。近几年，中国的游戏市场发展势头很猛，以网络游戏经营为先导的各家公司，已经开始逐步在中国建立起一个具有规模的商业体系。但是,在自行开发家用游戏主机和便携游戏机等硬件设备的领域，此前还没有先例的出现。在缺乏系统管理，市场整合度不高的中国游戏业界率先推出国人自己的游戏品牌,决不是一件轻而易举的事。盛大此次进行如此大张旗鼓的宣传,不禁令许多人疑惑不已：向掌机市场发起堂而皇之的挑战，盛大的信心究竟来自何方？

"四不像"的EZ Mini

乍一见到EZ Mini的外形，不少人脸上首先露出的是种无奈的笑容。看惯了PSP的大度雍容和NDS的匠心独具，那朴素的机身和背面压字的"大众化"透明按键实在难以让我们找到"眼前一亮"的感觉。尽管进行了声势浩大的首发宣传，盛大这次却似乎并没打算让"第一印象"占据太大的戏份。对于大部分掌机迷而言,EZ Mini在不知不觉中被提上了议事日程,又不知不觉地正式亮相,一切都是那么默默无闻,直至想到"完全由国人投资研发的新型掌机品牌已经诞生了",才蓦然感到一丝震惊，但紧接着，这种震惊又化作了对EZ Mini前途的疑惑。



从已经公布的主机性能上看，盛大似乎在EZ Mini上寄托了许多期望。"基于无线技术、融合多种随身娱乐功能的娱乐终端"，这样的定位已经超过了苹果的i-Pod和索尼的PSP，简直要把"便携性娱乐主机"的所有要素一口吞掉。在机能上,盛大没有放过"多媒体播放器"的高端形象，支持音乐、MTV、电子书和电影播放，支持SD和MMC卡扩展，各个方面都和PSP那种集大成于一身的"电子娱乐宠儿"形象接近；在创意上，盛大也没有放过"新型游戏感觉"的开发思路,内置WI-FI无线宽带，搭载带触摸功能的LCD显示屏,种种细节又和NDS那种出奇兵以制胜的"掌机游戏先锋"印象相同。至于新型电子娱乐设备必须具备的"独家特色"，盛大抛出的是"网游"这张牌——应该说，这是所有人从一开始就预料到了的。盛大的技术力与经营力都表现在网络游戏上，从自己的"看家本事"出发，是再自然不过的事了。如今，日本的掌机市场正在为游戏网络的构筑形式而展开争论，从准备进入这个业界的盛大公司角度来说，在这种时机推出自己的产品,用自己的方式诠释一下对"掌机网游"的理解，也算得上是一种必然的选择。

不管怎么说,EZ Mini的"四不像"印象已经成为人们的广泛"共识"，盛大进入掌机界究竟有几分认真,是个令许多人感到不解的问题。

"众矢之的"的现状

EZ Mini推出之后，立刻引发了一阵强烈的评论风潮。玩家们在论坛上的发言褒贬不一，相关媒体的评论员们则多数作出"叹息"之状，言辞激烈的质疑比比皆是。国人品牌走向业界新领域本该值得鼓励，如今却出现如此反应，原因无他——在中国当前的市场环境下，"掌机"这块地盘决不是轻易动得的。长年积累下

来的消费心理牢牢控制着中国游戏领域的命脉，不具备常年积累下来的软件链，不具备能和水货相抗衡的价格优势，商品能有多大的市场竞争力是一件心照不宣的事。在这样的中国市场上从零做起，谈何容易。

玩家们提出的指责是现实的，EZ Mini面前的困难的确太多了。从价格上讲，高配置的初衷使零售价难以接近“经济档”，2000元左右的预测价格隔离了大量普通玩家；从机能上讲，英特尔平台系统、大量搭载的播放功能和64M内存、1800Mah锂电池之间显得颇为不平衡，媒体播放质量与主机使用时间难以保证；从软件上讲，毫无原创的软件阵容令大部分老掌机玩家都提不起兴趣，与PDA相近的系统更使不少人产生“模拟专用”的担忧；从网络上讲，中国的无线网络建设比较落后，建立专用游戏网任务过于艰巨，而利用传统网络又受到主机机能限制，想达到家用PC上的网游水平也不太现实。事实上，即使在电子娱乐发展较早的国家，专用游戏主机上的网络服务体系应如何建设都还是一件有争议的事，在国内发展新主机，一上来就举起“网络”的大旗，受到“烧钱”的指责恐怕也只能是种无奈。

早有准备的“地雷战”

既然准备向新的业界进军，对市场形势的分析必不可少。可如今眼看着前两年微软的Xbox在日本家用机市场的失利，眼看着神游公司今年在中国代理新产品的艰难，盛大居然义无反顾地走出了这一步，究竟是为了什么？

其实，早在今年年中，盛大就在和相关媒体的接触中作出了一种论调：开发掌机，是盛大从PC走向电视的一个过程，EZ Mini只是由单纯的PC网络游戏经营迈向多媒体领域的中转站。相关负责人还曾经做过一个比喻：掌机只不过是盛大公司前进路上一颗“快乐的小地雷”。如今，EZ Mini的发表意味着这颗地雷已经上弦，等到它投放市场的那一刻，这场“地雷战”就会真正打响了。

做出这样的姿态，可见盛大并非贸然行事，以“地雷”比喻EZ Mini，其真心更可见一斑。EZ Mini的推出恐怕本来就不是为了和PSP、NDS硬碰，其基本目的就是拉出去“炸”，对“炸”出来的效果进行观察与分析才是关键所在。目前中国的PC网络游戏市场已经接近饱和，竞争变得越来越激烈，盛大需要另辟蹊径，找到新的增长点，来保住自己在国内游戏市场上的领先地位。从盛大的角度上看，进入商用游戏硬件领域推出掌机，在技术层面上相对易于操作：一方面，只要利用原来已经掌握的手机开发经验，可以相当容易地推出试验机型；另一方面，向新领域发展又可以摆脱手机的局限，在开发过程中得到许多便利条件。盛大曾经不止一次提过手机的三级审批问题，如今改行从手机变为掌机，盛大可以堂堂正正地使用2.7英寸显示屏，在更加宽阔的平台上进行开发。从类似PDA的系统和直接搭载的蓝牙模块等许多细节中，我们也可以看出其“市场试探”的初衷。

掌机，是一个“阴谋”

如同网上众多评论中所说的那样，目前中国自己的游戏的确称不上是种“产业”，甚至还不具备最基本的发展条件。但是，在当今的市场状况下，像盛大EZ Mini这样的尝试却迟早会出现。进军掌机市场称得上是种商业赌博，用新产品进行“市场试探”也需要花下大笔的成本，这些并不是凭借理想主义就可以完成的行动，但有策略地踏出这一步，却的确是为未来发展打下的伏笔。在某种意义上，中国游戏市场的特殊状况反而形成了一种保护，严酷的市场准入钝化了官方产品竞争的激烈程度，即使试验品反响不佳，也不会有同性质的商品取而代之。而且，产品的生产和营销规模都掌握在厂商自己手中，进行后期的风险控制也并非毫无操作性。盛大很可能一开始就没有准备把EZ Mini做大，即使将来加大投入，也是在仔细观察EZ Mini的各种市场反应，进行机型改良之后。宣传当然要不遗余力，推出则不妨徐而图之，只不过，空白的国内市场、足够的周转时间加上“业界先行者”的宣传效应，已经足以坚定盛大进行这场“豪赌”的决心，来找一找自己将来要走的路罢了。

评论者叹曰：EZ Mini必败。陈天桥心想：我早就知道。盛大的EZ Mini本身只是个过程，甚至可以说是个“阴谋”，无论成败与否，国内的游戏业发展都不会就此停住脚步。若干年之后，中国自己的游戏产业得到真正发展之时，能在业界史上留下一抹不会消逝的痕迹，这个意义对于EZ Mini来说已经足够了。

文/L.H. 责编/雪人

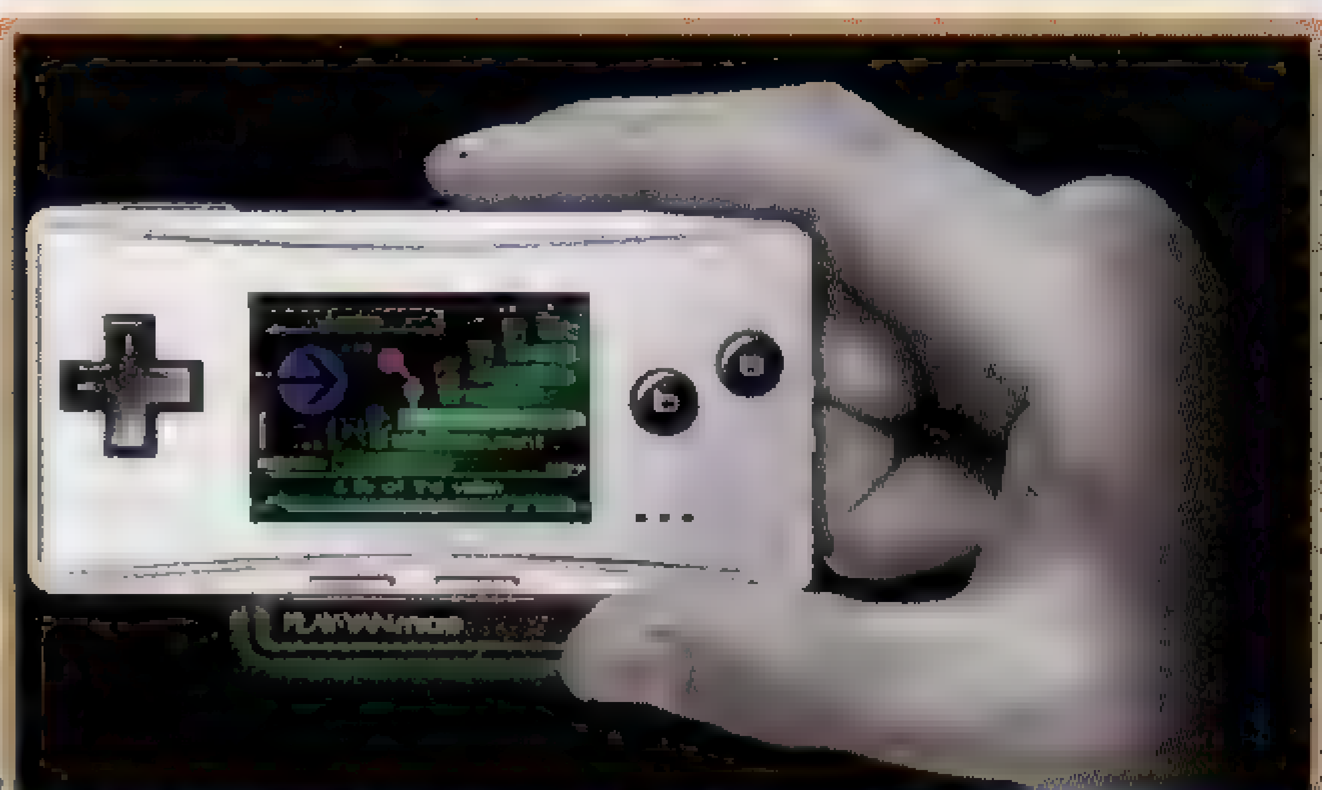
以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

仙人指路

淡季了了度日；掌机市场需要"沉迷"。行货GBM严重缺货，厂家停产所为欲擒故纵？PSP陶瓷白率先涨价，原棒再创新低，高仿组电即将推出，市场混乱之日不远。

上期还在说今年不至于惨淡到聚众打牌的地步，看来是我估计过高了，笔者所在的地区市场现在已经发展到每日一牌局的程度，每天等笔者午饭时间姗姗步来开门的时候总会看到商家们围在桌边，就这么一直要鏖战到6点收档为止，然后第二天依然如此。来市场的玩家是买的少卖的多，截稿当天还有两波人马来变卖机器的，说起来真是惭愧，入行也这么多年了始终没看懂为什么在这个时候会惨淡至此，其实这段时间大作是一波接一波的，并不缺乏卖点，莫非大家都统一在11月份把口袋里的余额都打到零，或者是都去抢购周杰伦的新专辑《十一月的萧邦》了，也只能怎么着考虑了。前些日子随大流玩了《魔兽世界》，不过打了这么长时间一张点卡都没用完，只能算是走马观花吧，不过业界动态倒是不时会了解一下，反沉迷系统是目前最热门的话题了，相对于家用游戏网络游戏自然是国家更关注的项目，其实从现今国家对网络的政策方面也可以引伸到今后的家用游戏，反沉迷系统已经在魔兽5区某服务器率先试运行了，玩家方面的反响确实很大,总之那条反沉迷之"路"是震惊了业界的，这条由人铺成的道路一直从闪金镇延伸到暴风城,那幅壮观的景象简直令人汗颜，从那些赤裸裸的名字上已经反映出至少是一部分玩家对反沉迷是不欢迎的。当然了，这些都是与掌机无关的题外话，但说句杀头的话，相反现在我们的掌机市场需要的恰恰是"沉迷"，只有掌机像网络游戏那样深入人心，成为时尚话题也能真正的发展开来，什么时候开始反掌机的沉迷了,我们这些搞媒体的搞销售的才算是混出头了,玩家的选择面也算是真的开阔了，与国际接轨了,到时候如果要反沉迷，我第一个响应。

说到本期的主机行情走势，几乎就是在缺货中度过的，其中首当其冲的就是行货GBM了，断货已经有相当一段日子了，也不知道究竟是行货受欢迎程度巨高，还是厂家几乎就是停产



行货GBM面临缺货问题，真实原因不得而知，玩家、商家拭目以待，望穿秋水。

不出货了。按我看来小神游GBM受欢迎首先是肯定的，因为虽然现在水货又一次调低了价格，但从赠送面板和220V电源两方面来说价格还是可以勉强接受的，加上行货的绝对质量保证自然是购机的首选，但如果说长期缺货是因为主机投入市场被抢购就不成立了。中国玩家的消费水平和游戏热度在短时期内还不可能对一台主机抢购，所以说这次缺货最大的问题还是出在源头。从断货的时间长短来看，就算再怎么供不应求也不至于我们商家一台机器都进不到，作为销售终端都拿不到货我就不得不怀疑厂家是否还在生产了。那么接下来停产的原因就令人深思了，是因为GBM全球供货量不足导致神游拿不到数量，还是神游有意识的一种营销手段呢。GBM发售至今销量已经突破了20万台，为此任天堂还专门推出了一款皮卡秋限量版特此纪念，在全球供货紧张的情况下暂时牺牲相对弱势的中国市场，优先给本土以及欧美市场供货是可以理解的，不过把这次停止出货视为神游的一种策略也不是没理由，这种欲擒故纵的战术在商界不是没有出现过，最具代表性的是某知名服装品牌大肆广告轰炸进军地区市场，但实际上该地区根本就买不到产品，人性都有一个特点，越得不到的东西就越想得到，等消费者的胃口都被吊足的时候厂家才正式铺货，最终制造了近似抢购的商业奇迹。

魏豪	游戏对我来说就像是做菜时的味精，它使我的生活更好、更精彩。
读者资料	男，17岁，北京市顺义区高丽营镇张喜庄村豆坊路东区140号，101300

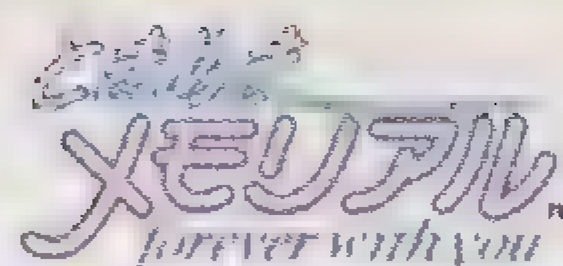
PSP方面，新系统与破解之间无止境的轮回始终是左右主机行情走势的关键，和上期预计的那样在国内陶瓷白机器已经率先涨价了，毕竟陶瓷白和黑色机器同卖一个价钱的话大家何乐而不为选择陶瓷白呢，现在陶瓷白和黑机的差价已经拉大到了近百元，不过黑机的价格还是比较合理的，暂时还没有涨价的趋势，不过日本已经是在出货2.01系统版本机器了，国内方面也有上市，可以预见接下来2.0机器越来越少价格自然是要水涨船高的，届时国内又将经历一次疯涨期。记忆棒方面最近的动作还是比较大的，索尼官方专门为PSP发售了一款记忆棒，而且定价是一反常态的低，现在在国内市场该产品已经成为最具价格优势的产品了，



PSP价格目前还是比较稳定，但是没有人知道这种稳定能保持多久。

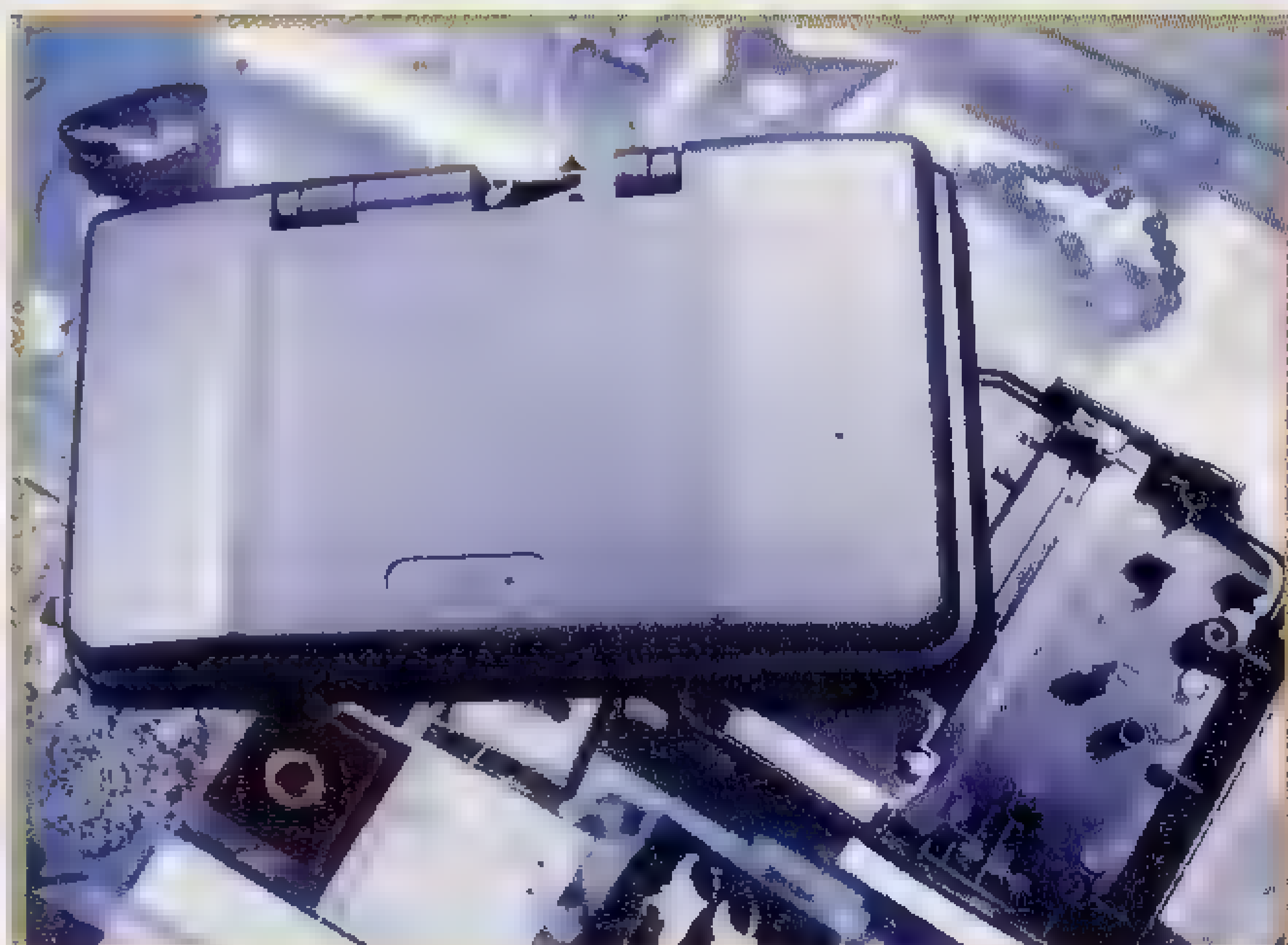
就连一贯以价廉物美著称的sandick都望而项背,在该产品的压力下今后国内厂家的组棒肯定又将有一次大幅度的调价，另外受影响最大的还有国内零售商，特别是压货严重的定将遭受重大损失，所以商家们最好是早做打算。非常不幸的是据悉PSP组装电池即将要面市了，相信届时肯定会有不少无良商人以次充好，随着组装电池甚至是组装外壳的出现PSP市场陷入混乱是迟早的事，如果到时候行货能够及时杀到定将为成功加上不小的砝码，这正是小神游SP大获成功的重要因素之一，也是国内游戏市场的特殊国情吧。

谈到软件任天堂算是厚道了，DS超级游戏阵容轰炸性发布令人期待满满，而PSP除了走走限制级路线也只能是弄点冷饭来炒了。笔者最钟爱的两大恋爱游戏，就在樱花早前宣布在明年春天盛开之后，现在心跳也决定在明年回忆一把了，而且是古董级别的系列一代目,科乐美官方网站已经公布了数张开发中的画面,没想到超任级别的画面还会出现到PSP的豪华大屏幕上，这样的饭我想确实是太冷了一点。《心





跳》在玩家心目当中的地位固然高，但选材我感觉的确有值得商榷的余地，其实该系列如果要移植，完全可以考虑心跳史上最颠峰的剧场版三部曲，无论是剧情还是画面各方面就是拿到现在依然是那么出色，或许科乐美已经有打算把心跳全系列作品都放到PSP上炒，一代算是打个前站，但这样的“小”作品还要单独拿出来发售就是人品问题了，完全可以随系列其他更"大"的作品同捆发售，和风之杖中的时之笛那样以特典的形式推出，相反会受到更大欢迎也说不定呢，现在就要看届时科乐美拿出的东西能不能让玩家满意了。随着本月XBOX360的发售，国内又将迎来全新的家用机市场时代，而我们的掌机市场毫无疑问将受到不小的影响，说是进入冬天也不为过吧。届时几乎所有的话题都将集中在次时代家用主机上，玩家们肯定会想法设法把资金抽出来投入新欢的怀抱，相信到时候变卖掌机购买家用机的风潮将会出现，国内的二手货又将迎来新一轮的交易高峰期，很难想象在这个大背景下陈天桥大哥还能有几分的胜算，财大气粗的比尔大叔尚不敢轻易出击，给我们一个支持你的理由吧。



任天堂多款游戏的推出给NDS玩家注射了一针强心剂，但是推出的速度却是很重要的。

文/严俊　责编/雪人

GBM	800元	PSP	1830元
小神游GBM	880元	小神游SP	640元
iDS	1250元	翻新SP	520元
NDS	1060元	翻新GBA	320元

杨晨宇	GBM不仅功能好，而且十分小巧，带进学校，老师绝对看不见。
读者资料	男，13岁，北京市宣武区广内大街116号凌云居A座1308，100053

市场云云

改造型NDS中国版卡悄然出现;神游版播放君上市在即，价格成为注目焦点；新版PSP上市，不能降级愁坏玩家；烧录设备优惠不断,玩家得实惠。

JS赚钱新手段 GBA烧录卡改造NDS盗版卡

在《掌机迷》43期介绍过用NDSPATCH这个软件以实现普通GBA烧录卡玩NDS游戏的方法，没想到JS这么快就将其运用到实际中。近日网络上出现了所谓的NDS中国版卡，开始众人都以为是NDS真卡大小的中国版，结果到了后来才知道该中国版其实就是利用GBA烧录卡改造的，原理也就是用NDSPATCH转ROM，然后玩家可以将NDS刷成FLASHME内核以实现免引导游戏。目前通过NDSPATCH转换后能够运行的ROM一共有100来个，而JS则分游戏容量进行销售，价格也跟普通GBA烧录卡接近，当然，这绝非EZ FLASH等高端烧录卡，而是智慧宝盒之类的低端烧录卡，功能单一，稳定性差。对于用户而言，虽然这种所谓的中国版卡价格便宜，但是不推荐购买，因为按照我们推荐的NDSPATCH游戏解决方案来做，每个人都可以将手中的GBA烧录卡改造成NDS烧录卡，而我们仅仅需要的是一个烧卡器，因为烧录卡到处都可以买到，即使普通的GBA中国版卡也可以通过改造变成NDS烧录卡，问题是智慧宝盒等卡的专用烧卡器比较难寻，所以我们推荐通用性比较强的火线烧卡器，它可以完美兼容众多烧录卡，如果你是在游戏店购买的烧录卡，而且换游戏还需要到游戏店去烧，那么基本上你就可以使用火线来自己烧录游戏，而火线的价格仅仅是95元，只需要低廉的价格就可以拥有一套NDS烧录系统，而且想换游戏时可以自行烧录，不用到游戏店去花钱更换，何乐而不为?



改造型NDS盗版卡带上市将会给市场带来怎样的影响，业界多方表示关注。

从这一事件也可以看得出来JS们的商业嗅觉相当灵敏,在相当一部分玩家对普通GBA烧录卡都具备的此功能尚不了解时,他们已经靠此盈利。这让我想起了之前各大电玩店开展的MP4/GAME ISO拷贝业务，同样是每一个只要是拥有电脑都能自行解决的问题，有些玩家却没有将“自己动手，丰衣足食”的理念学到，花了冤枉钱。

GBM携手背光版GBA SP共战PSP



虽然GBM与PSP在机能上完全不是一个时代的产物，但是任天堂确实靠GBM抢夺了PSP的部分市场，而前段时间又传出了任天堂要推出加亮版GBA SP的消息，本来云云是不相信的，大家想，仔细想想，任天堂会在这个时候推出加亮版GBA SP吗? GBM上市才几天，任天堂就忙着推新产品，这是极不符合常理的，对于任天堂这样一个老谋深算的企业来说，这不可能，因为GBM根本还没有大卖特卖，这个时候真要发售加亮版GBA SP，那会打击消费者信心，本来准备购买GBM的都会观望，因为GBM在许多人眼里看来屏幕很小，所以大家希望能够买到屏幕比较大的加亮版GBA SP，那么GBM的销量势必会受到影响。这样一来收益者是谁呢? 呵呵，没错，是SONY，所以我现在倒宁愿这个消息是SONY放出来的……但是很快美国任天堂的官方网站就出现了背光版GBA SP的消息，全球著名的游戏网站IGN的任天堂区也出现了相关介绍，这样一来肯定是不会假的，而且据说也有美国人已经买到了，但是云云确实想不通啊，不过任天堂既然已经推出了，就别管那么多,喜欢的就买！其实背光版GBA SP确实也对许多人的胃口，因为我听见了相当多的玩家反映GBM的屏幕过小,而这样一来背光版GBA SP的出现自然就满足了这些玩家的需求,看来任天堂是从消费者的需求来发售背光版GBA SP的。

门辰	偶尔回头玩玩放久的游戏，你就会发现别有一番滋味在心头。
读者资料	男，17岁，河北省石家庄市桥东区长征街动力厂二宿舍3号楼4—303，050000

神游即将发布神游版播放君 相比日版价格有所降低

前几期云云评测播放君新版，当时也从种种迹象看出神游有发布神游版播放君的可能，而近日网络上更流传着神游版播放君将于11月份发布的消息，据称，神游版播放君的价格将介于300到400元之间，目前正在做市场调查，调查页面也将在最近的神游网站上公布，参与市场调查的玩家将有机会获得神游版播放君一套。具体配置为，神游播放君本体，中文的视频转换软件光盘一张，GBM软布包一个。另外还将发售神游GBM和神游播放君的同捆版，预计售价1100元左右。

2.01/2.50版PSP上市 玩家购买需留意

由于目前PSP2.0版有了降级到1.5版的办法，所以市面上PSP的销售势头颇好，许多原本不准备购买PSP的玩家都因为1.5版可以玩破解游戏以及自制程序转而下决心购买。但是大家在选购的时候一定要注意，SONY发布的2.01版以及2.50版修正了2.0版存在的漏洞，不能降级，买到这两个版本的PSP就只有玩正版游戏了，也无法享受自制程序的乐趣，而近期出货的PSP全部都是2.01和2.50版，只有游戏店以前的存货才是2.0版，如果在购买的时候不小心，选到了2.01/2.50版，那么只有回家哭了，除了打开真机检查之外，还可以通过检查包装上的标志来区别不同的版本，具体方法如下：



面对各种不同版本的PSP，玩家在购买时也需要多多留神，避免不小心花了冤枉钱。

在PSP外包装的条形码位置，除了PSP的型号外，还有G/F/B/A等字母，倘若是G，那么则说该机是不能降级的2.01/2.50版，倘若是F，则说明该机是支持降级的2.0版，倘若是B，则说明该机是可以降级的1.51版，倘若是A，则说明该机是不用降级的1.50版，倘若上面什么字母也没看到，那么恭喜你，你买到了目前如珍宝般的1.0版PSP。

USB版火线烧卡器本月上市 性能提升价格不变



火线是深受广大玩家喜爱的烧卡器，主要原因就是因为它支持品种繁多的烧录卡，除了像GBALINK、EZ FLASH、EWIN等比较大的品牌，基本上其它的烧录卡都支持，不过由于其打印机接口的设计，许多玩家也颇有微词。现在火线开发者龙啸九天则推出了全新的USB型烧卡器，除了原来支持的卡带外，还新支持了XG2005等卡带，也就是说NEOFLASH/XG2005可以摆脱原来效率低下的烧卡器转而使用火线烧卡器了，当然，USB接口的烧卡器在外形上也较原来的打印机接口版美观得多，尽管硬件成本增加了不少，不过响应用户的要求，所以价格和火线一代一样不变，而正式的上市时间大概在本月中旬，目前开发者正在进行软件的完善工作。

GBALINK将优惠进行到底 666元套装继续发售

之前为大家介绍过GBALINK推出了666元套装的消息，该套装包括GBALINK ZIP2 512M卡带、USB独立烧卡器、Spritekey引导卡、PSP/NDS两用外接电源。由于价格实在，得到了许多玩家的好评，虽然当初推出该套装时GBALINK宣称只优惠1个月，但近日GBALINK方面宣布将继续优惠下去，也就是说用户以后还是可以以666元的价格买到上述套装。实际上大家一想都知道，像烧录卡这种东西只要价格低下来之后以后再升上去是比较困难的，所以GBALINK自然也只是借口搞优惠活动而变相降价而已。



烧录卡的价格越来越诱人了，看来它的普及只是时间问题了。

文/窗外不归的云 责编/雪人



《超级大金刚》系列第3作在GBA上登场!

96年在SFC上发售的《超级大金刚3》再GBA上再度复活！游戏拥有简单的操作和十分不错的手感，并且发挥了GBA极限的机能，使游戏画面看起来十分华丽，甚至超越了当年的SFC版。本作的主人公仍然是迪克茜和丁奇，为了寻找失踪的前作主人公——大金刚和迪迪而踏上了冒险之旅。本作中仍然用到GBA的联机功能，可以两个人协力，一起冒险。本作的日版将于12月1日发售，美版将于11月7日发售。

《超级大金刚3 谜之克雷米斯岛》

94年和95年以SFC为平台而推出的《超级大金刚》和《超级大金刚2 迪迪与迪克茜》凭借精美的画面，优秀的手感以及协力闯关系统，在当时引起了一番轰动。在96年11月23日，《大金刚3 谜之克雷米斯岛》也随即推出,这一作秉承了系列的风格，继承了优秀的系统，并且把动作和解谜要素结合在一起,使得游戏性得到了很大的提升。

这一作的故事是大金刚和迪迪在克雷米斯岛上探险时下落不明，为了寻找他们，二代的女主角迪克茜和新角色——婴儿丁奇一起展开了一系列的冒险。



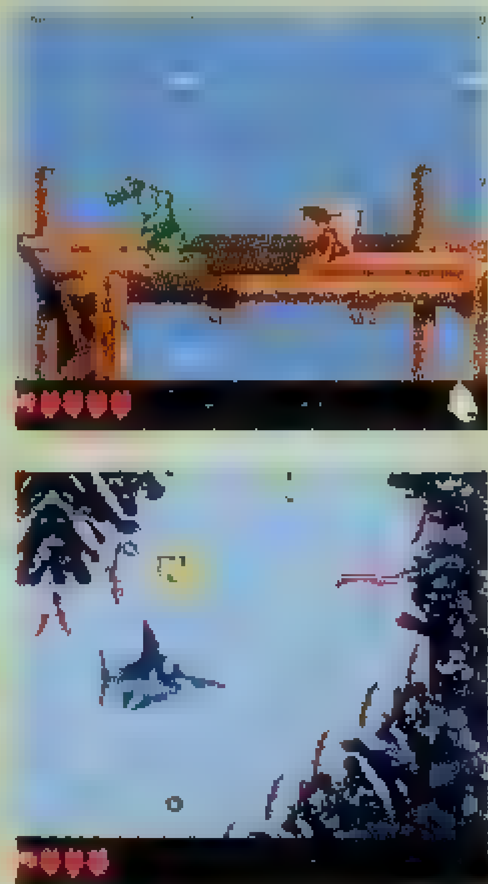


《大金刚GB 迪克茜与丁奇》

《超级大金刚》系列在发售后受到一致好评，于是这一系列被搬上任天堂的掌机GB和GBC上，而《大金刚GB 迪克茜与丁奇》就是其中一员。

2000年1月28日，《大金刚GB 迪克茜与丁奇》给掌机玩家带来了一份惊喜。由于GBC机能所限，这一作无法利用对战线实现两人一起闯关，但是游戏艳丽的画面已经是当时屈指可数的了。游戏的故事和内容与SFC版并不一样，但是主角却是《超级大金刚3》中的迪克茜和丁奇。本作所讲述的是大金刚和迪迪去探索失落的世界，但是同样热爱冒险的迪克茜和丁奇也随后而去。





登场主人公



迪克茜

二代的女主人公，当时为了救出大金刚和迪迪一起冒险。身体轻盈的她以速度而得意，用马尾辫回旋攻击，还可以像直升机一样在空中回旋。



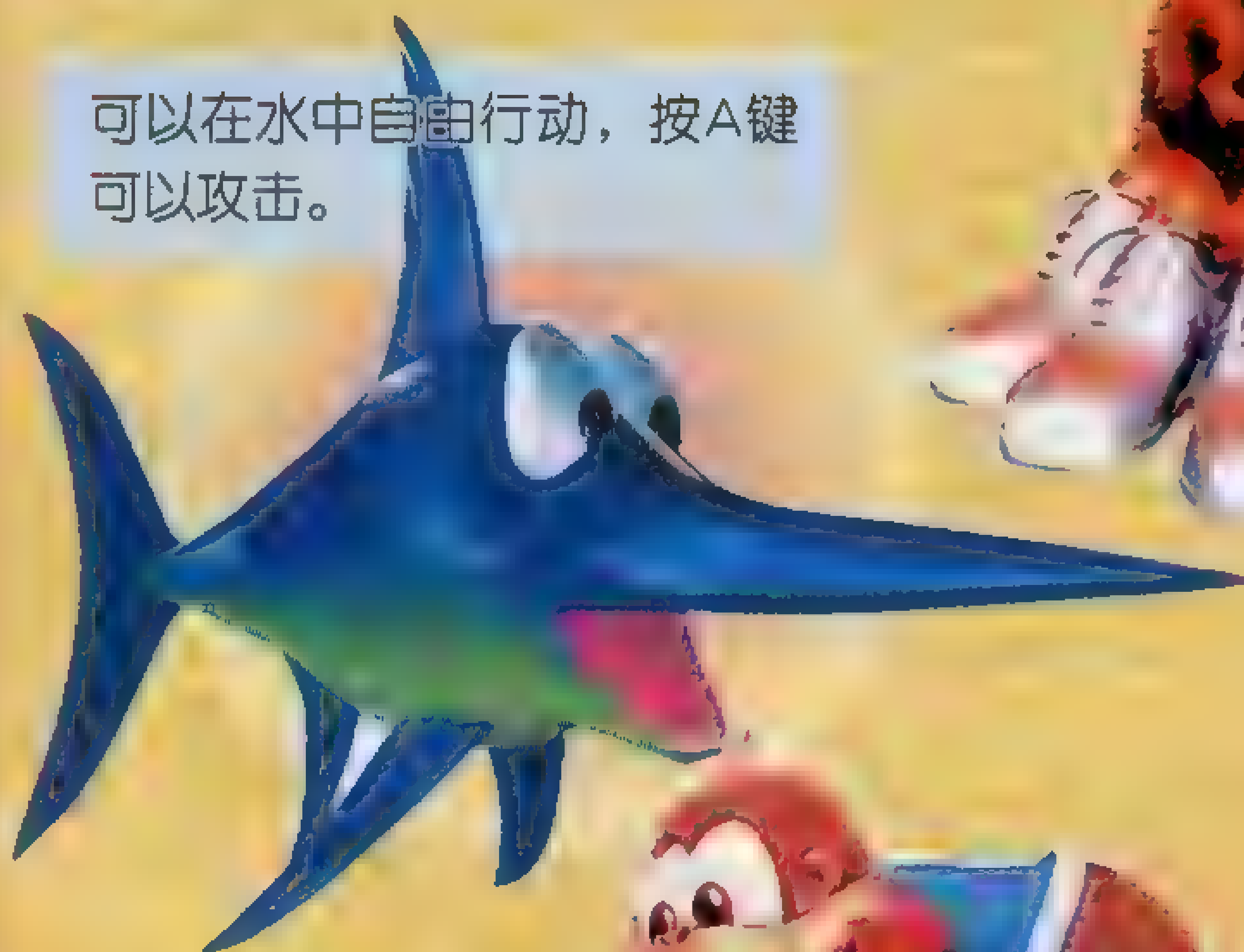
丁奇

虽然是个婴儿，但是从力量上也不比大金刚差。由于身体比较重，行动比较慢。攻击方式是滚动。

动物朋友们

在大金刚的世界中少不了动物朋友们的帮助，有了它们的帮助才会使游戏进行得更加顺利。

可以在水中自由行动，按A键可以攻击。





用蜘蛛网攻击，通常不能行走的地方也可以用蜘蛛网搭桥。



可以用鼻子搬木桶，也可以用鼻子进行水枪攻击。



可以带着两个人在空中飞。

登场敌人



比较常见的敌人，对付起来很容易。



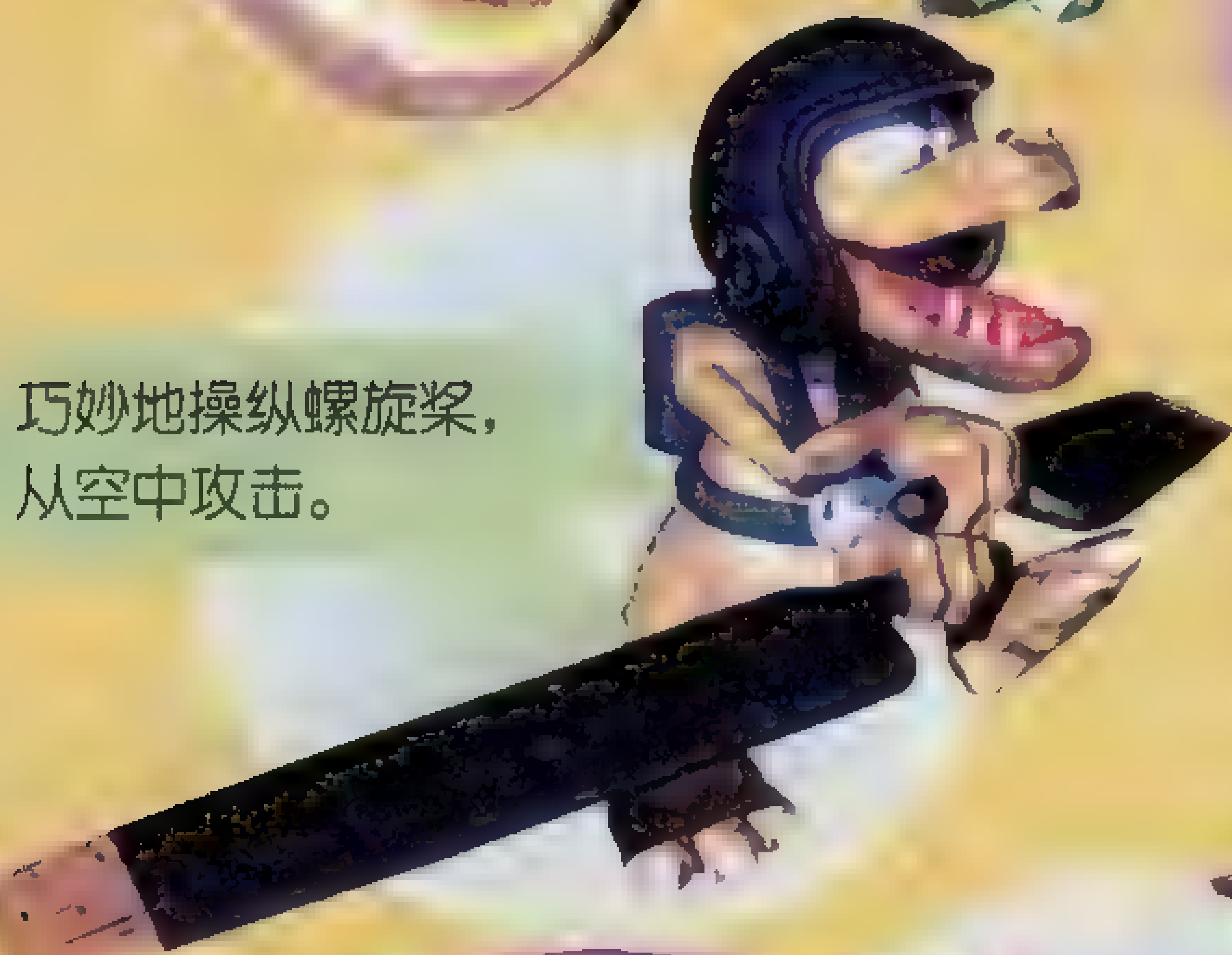
装备迫击炮的敌人，经常胡乱发射。



拥有盾牌和头盔，防守十分严密，但不会攻击。



克雷姆林军团中颇具实力的敌人，要避免和他正面交手。



巧妙地操纵螺旋桨，从空中攻击。



拥有像圆锯一样的尾部，十分凶猛。



一旦瞄准目标，就会咬向对手。



↑从范奇那里得到船后，两个人开始了他们的冒险。



↑巧妙地利用动物朋友的帮助。



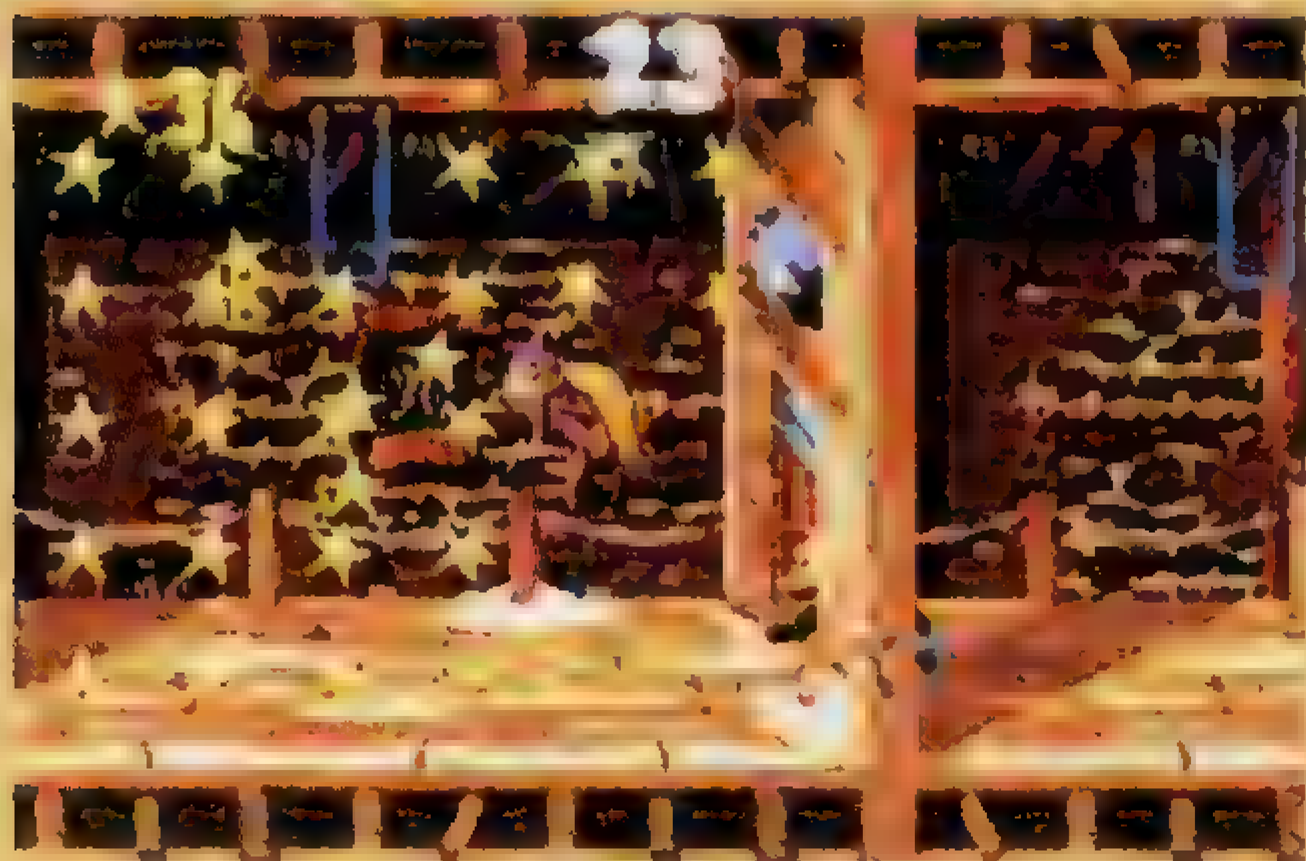
←面对巨大的海胆，玩家将如何对付呢？



←在组队游戏中，两个人可以通过协力过关。



→水面和背景山峰的表现力都让人为之称赞。



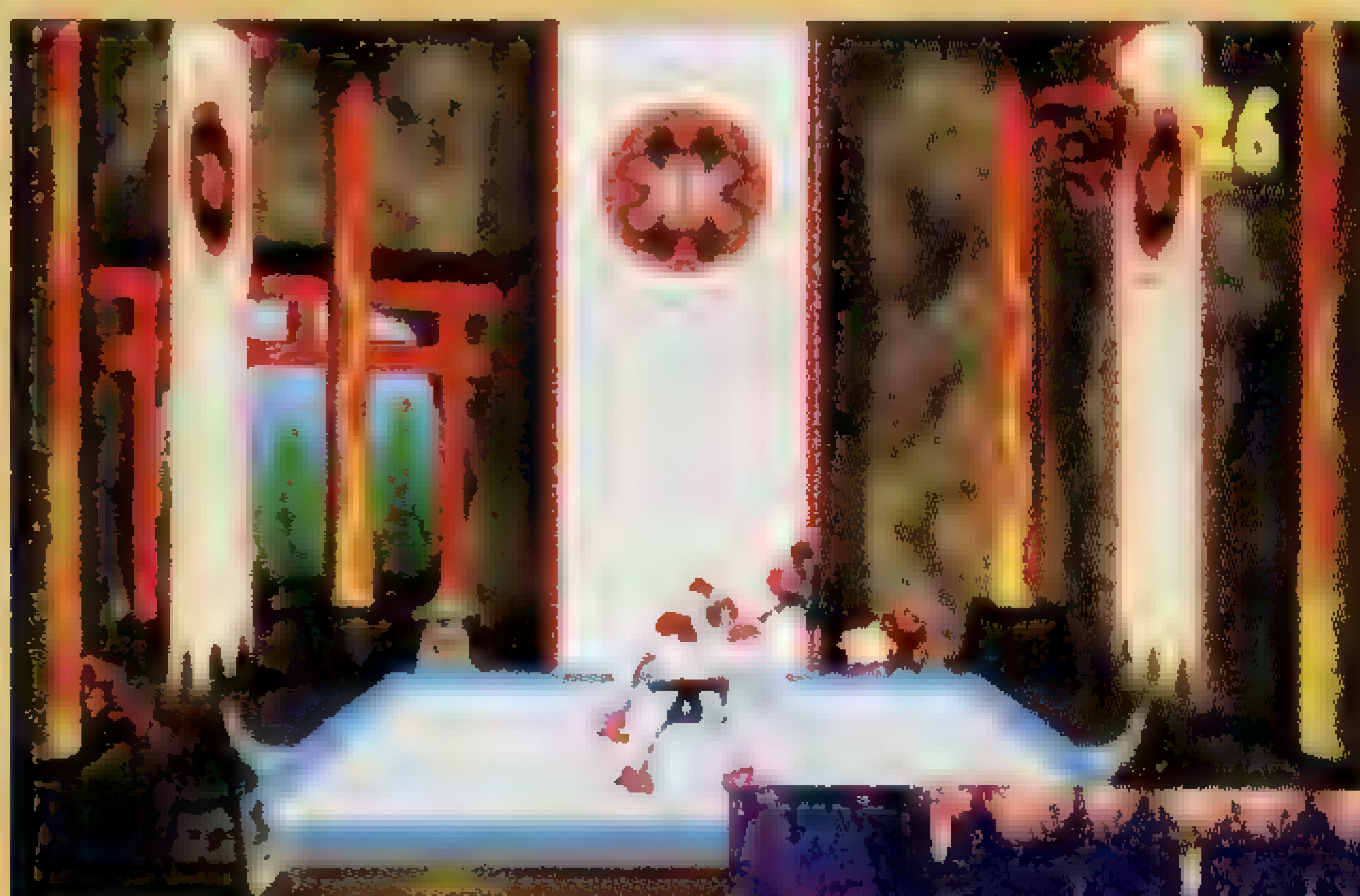
↑进入布满星星的奖励关。



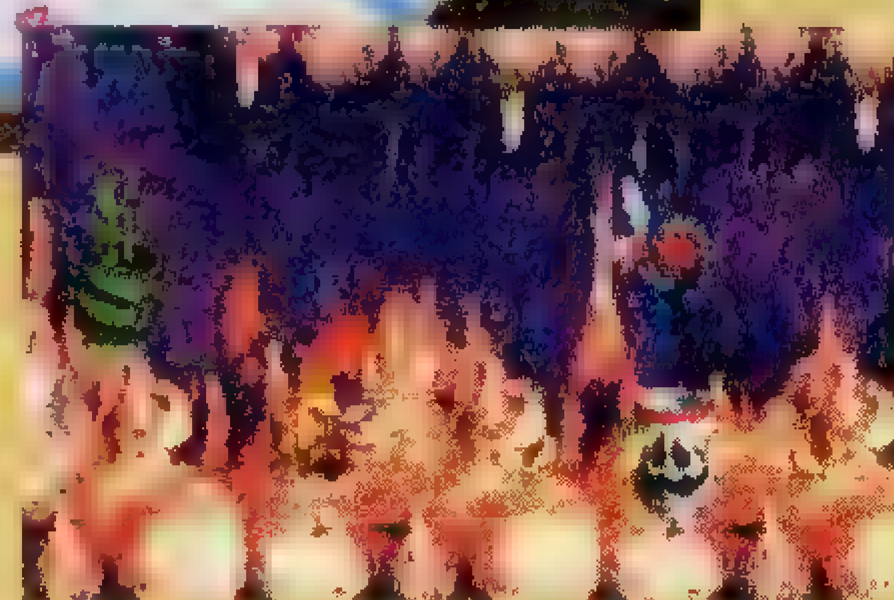
↑游戏中将有各种有意思的机关谜题等着你去解开。

制作人的话

制作人寺崎启佑说：“这款游戏用NDS和GBM玩时画面色彩上会和在GBA上玩的感觉不同，可以说是SFC版的华丽画面再次复苏，甚至有所超越。另外，GBA版的《超级大金刚3》将新加关卡和一些小游戏，即使是第一次玩《超级大金刚》系列的玩家，也会感受到乐趣。



↑游戏中还有各种各样的小游戏等着你去挑战。



→面对多个敌人的包围，将如何通过呢？

ハドソン ベストコレクション

HUDSON公司在FC时代的16款经典游戏将复刻于GBA平台，这些游戏将分为6款发售,其中Vol.1到Vol.4一共包含九个游戏的四作将于12月22日先发售，另外两作将于2006年1月发售，一起来回味FC的经典吧。

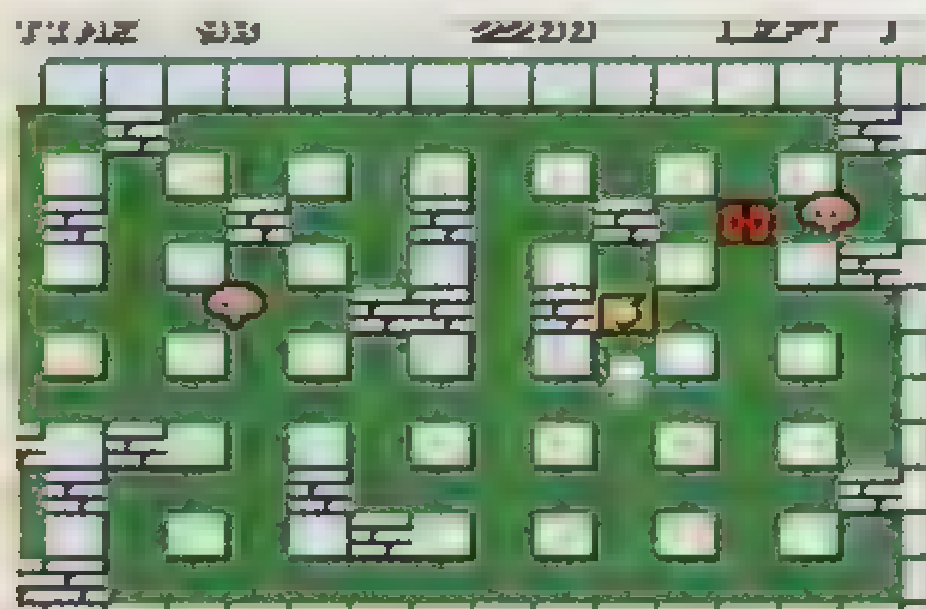
vol.1

集合了《炸弹人》系列两作的合集，其中《炸弹人2》是首次复刻在其他平台上。

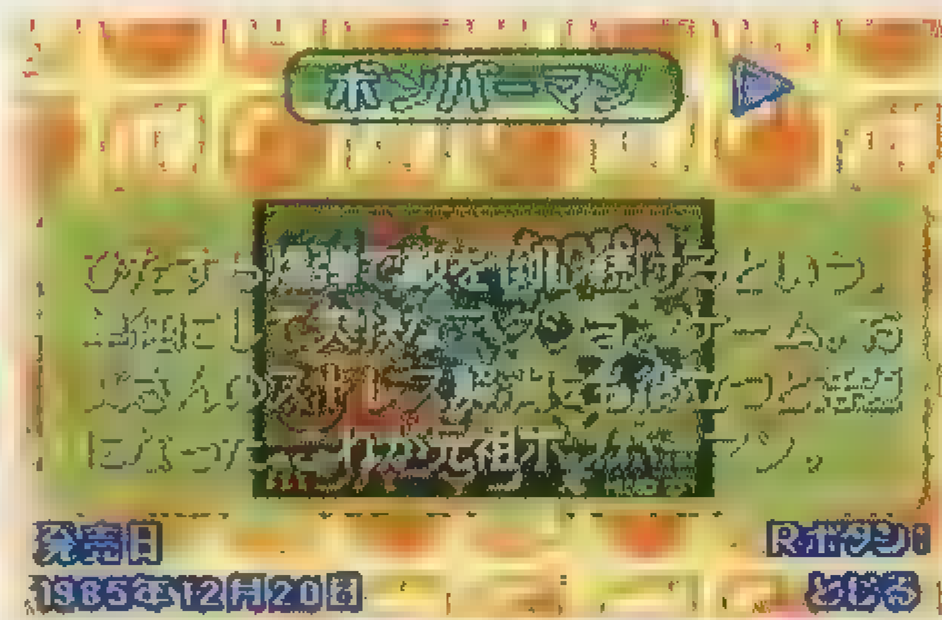
GBA 炸弹人合集

ACT	HUDSON	日版
2940日元	2005.12.22	1人用
容量未定	全年龄推荐	无对应周边





↑小心翼翼地放置炸弹消灭敌人，取得各种道具来提升能力。





→基本规则与一代相同，场景里的方块以立体形式表现。





↑在游戏选择画面可以看到对该游戏的简单介绍，左下角还有当时发售的日期。

vol.2

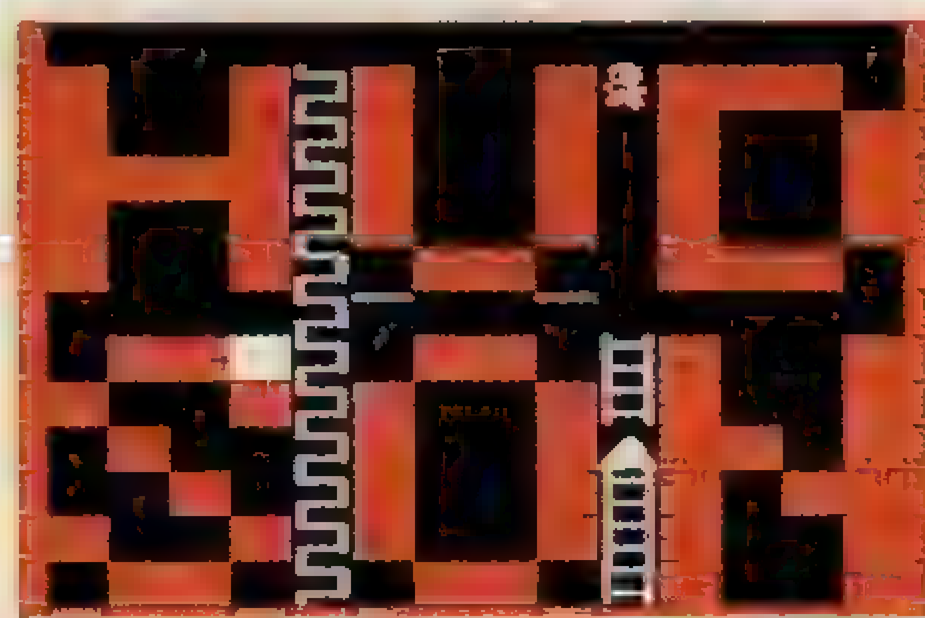
集合了《淘金者》系列两作的合集，里面有炸弹人的友情客串，很杀脑细胞的游戏。

GBA 淘金者合集

ACT	HUDSON	日版
2940日元	2005.12.22	1人用
容量未定	全年龄推荐	无对应周边



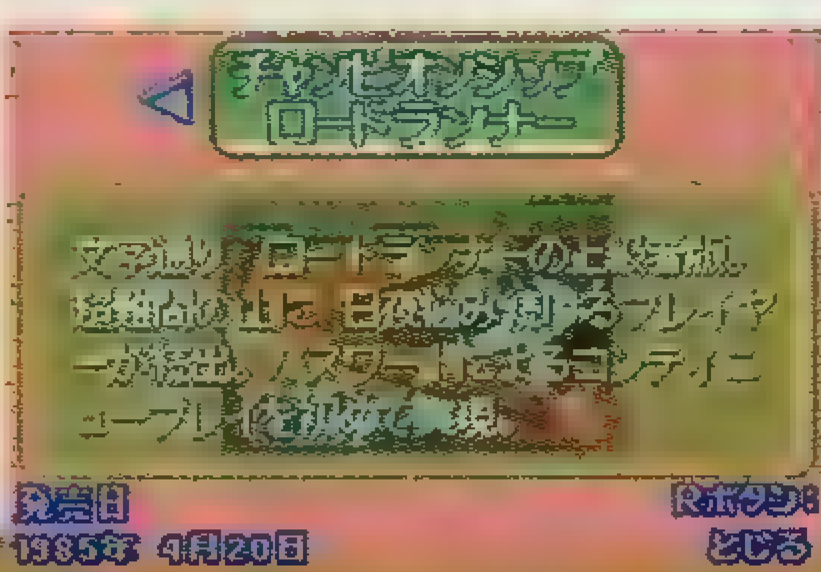
↓关卡的版面非常大，要灵活利用敌人来破关。





↑陷阱的使用是游戏的关键，不仅可以用来对付敌人，更能跨越地形的障碍。







vol.3

包含《挑战者》以及《迷宫组曲》两款游戏的合集，动作要素比较强。



动作合集

GBA

ACT	HUDSON	日版
2940日元	2005.12.22	1人用
容量未定	全年龄推荐	无对应周边

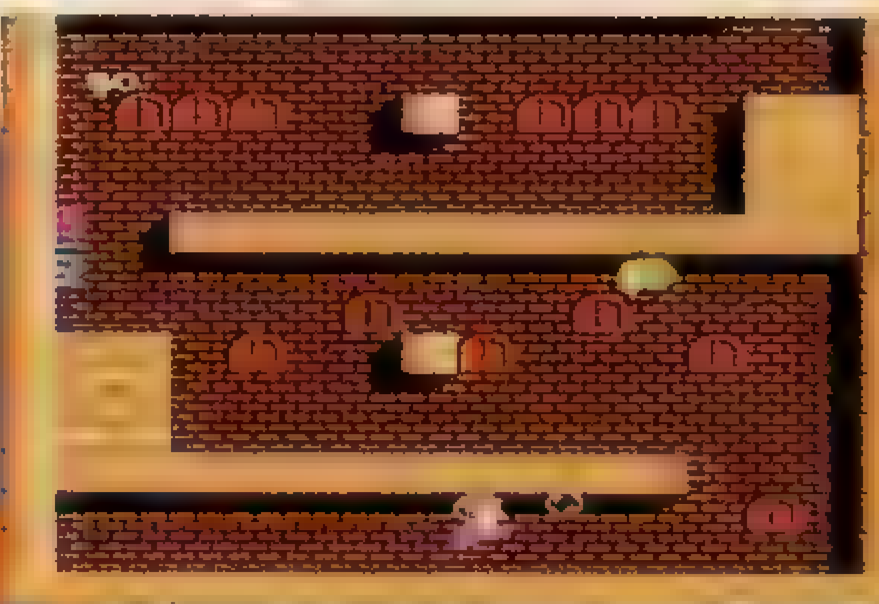


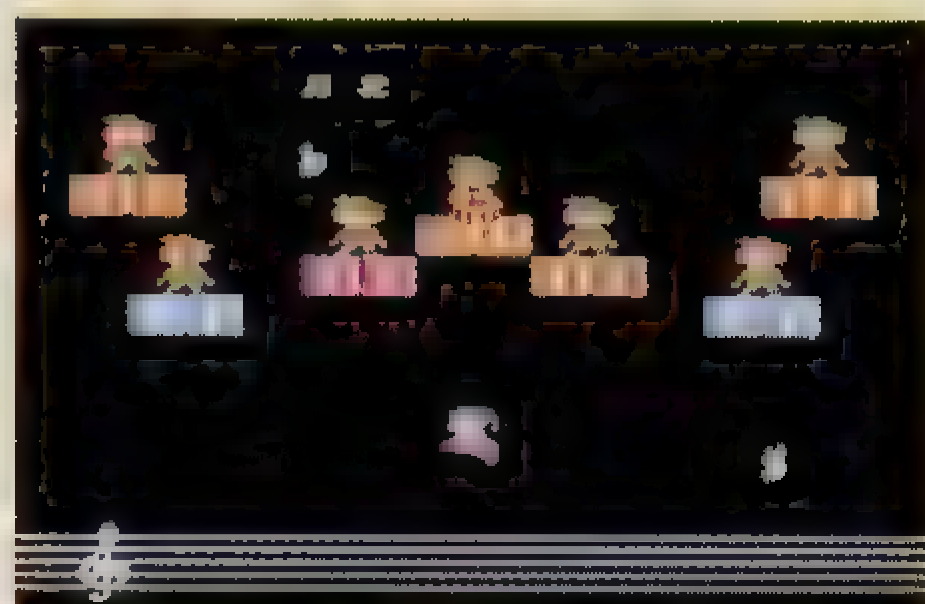




↑使用飞刀为投掷武器的横向卷轴动作游戏，第二版面则是探索型动作游戏。







↑探索型横视点动作游戏，以音乐为道具，通关后乐器增加。

vol.4

包含《爱的小屋》、《蜘蛛与企鹅》和《沙拉国的西红柿公主》三款游戏的合集，解谜要素比较强。

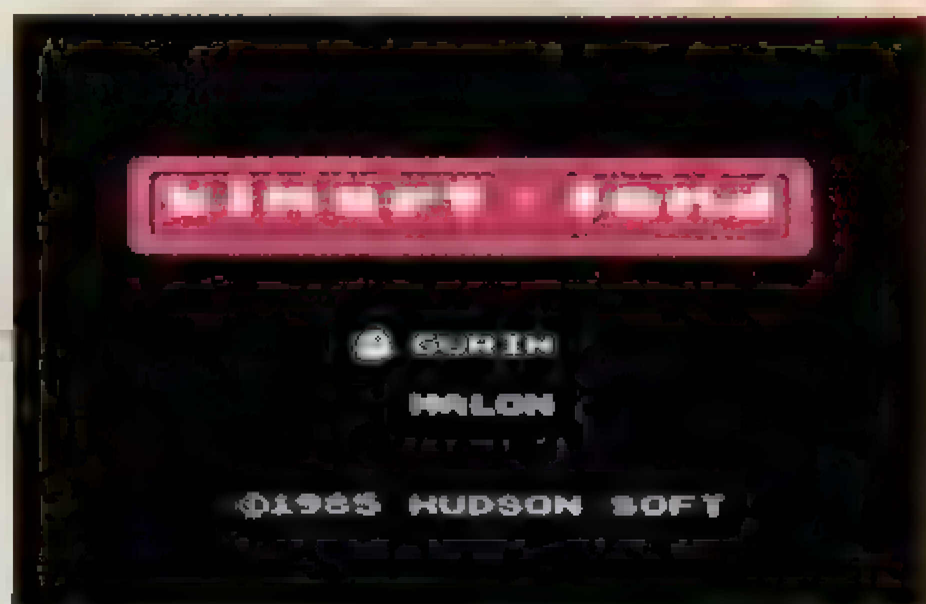


解谜合集

GBA

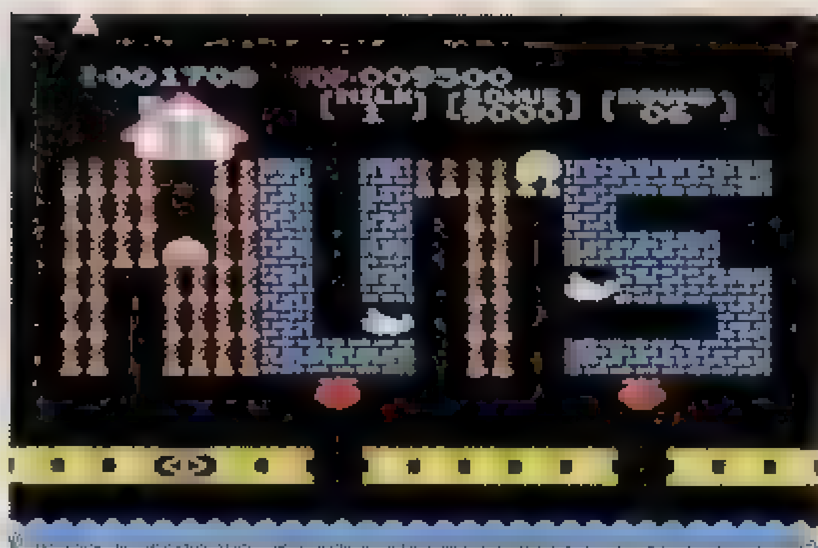
PUZ	HUDSON	日版
2940日元	2005.12.22	1人用
容量未定	全年龄推荐	无对应周边

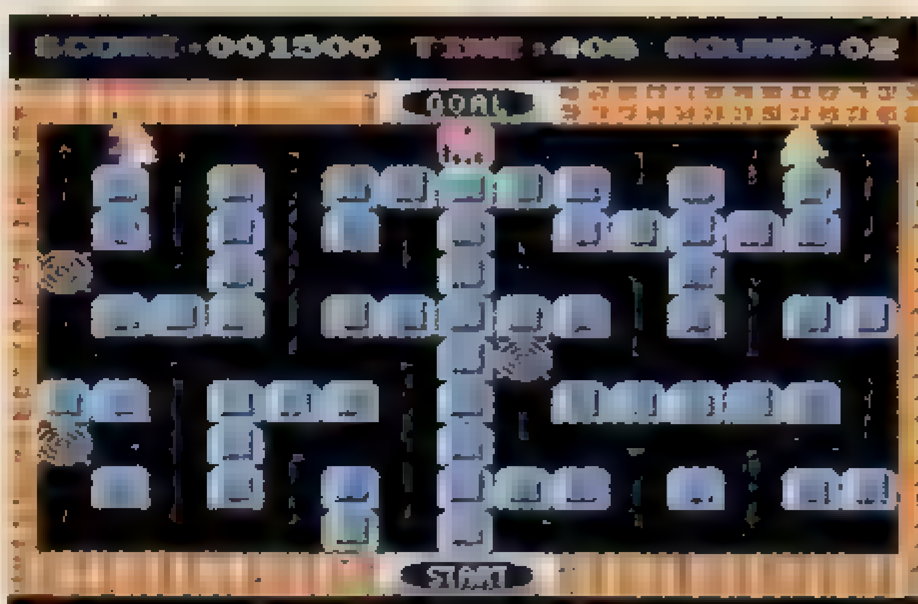




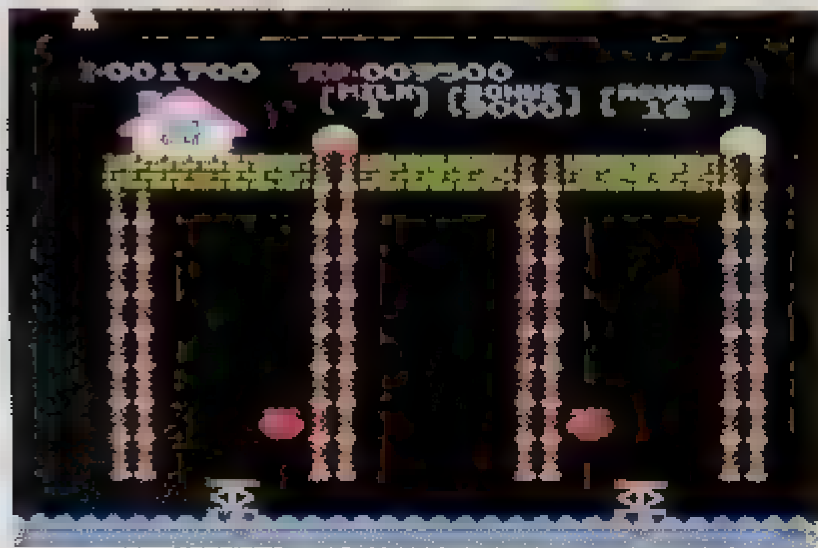


↓全部的人物都是蔬菜，是由PC版移植到FC的。

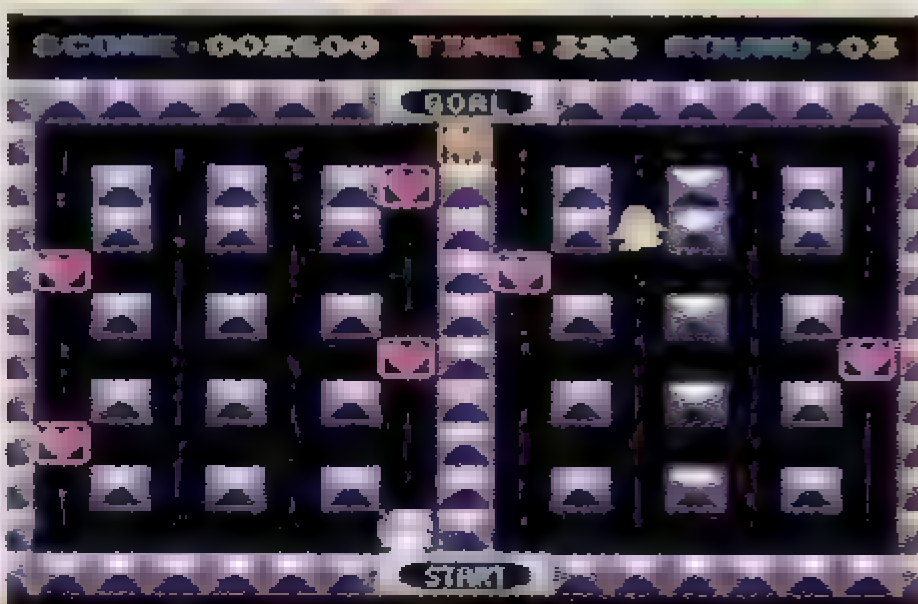




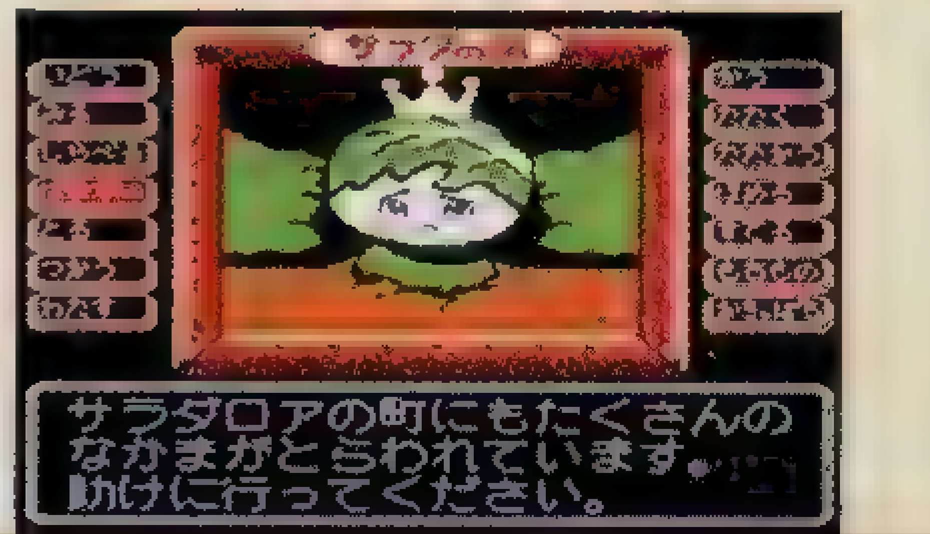




↑收集水果，躲避敌人，与小屋中的爱侣会合。



←操纵行动镜相对称的企鹅在心两旁会合。





MARIO KART DS

RAC	NINTENDO	日版
4800日元	2005.12.08	1-4人用
支持无线通信	全年龄推荐	对应Wi-Fi

NDS

大人气系列第5作！本作甚至支持与全世界的玩家对战哦！



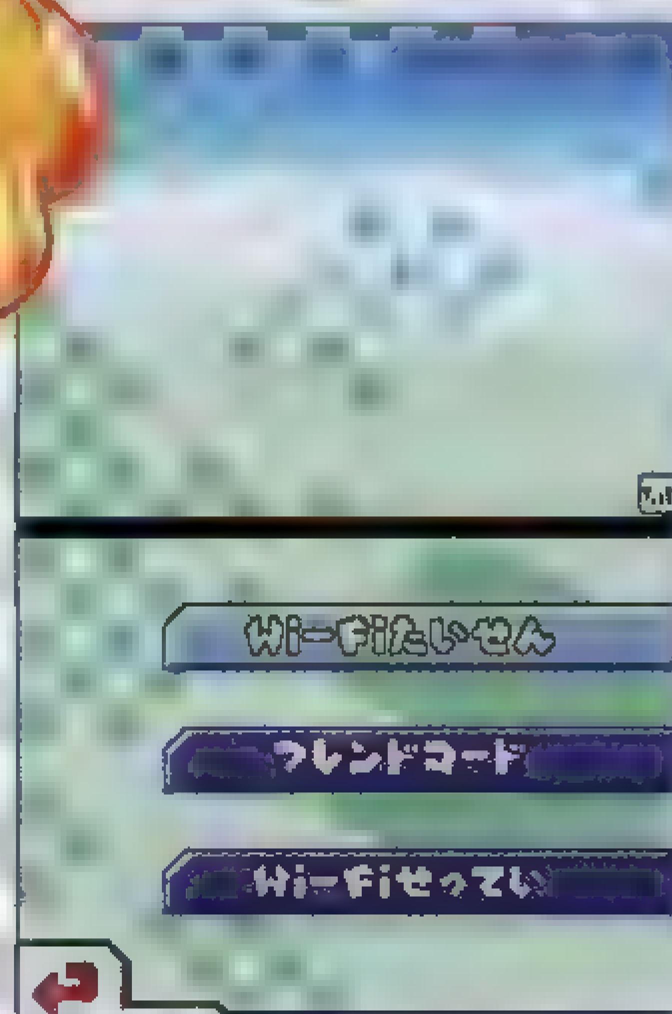
↑ 和历代作品一样，本作中设计了丰富多彩的数个场景。

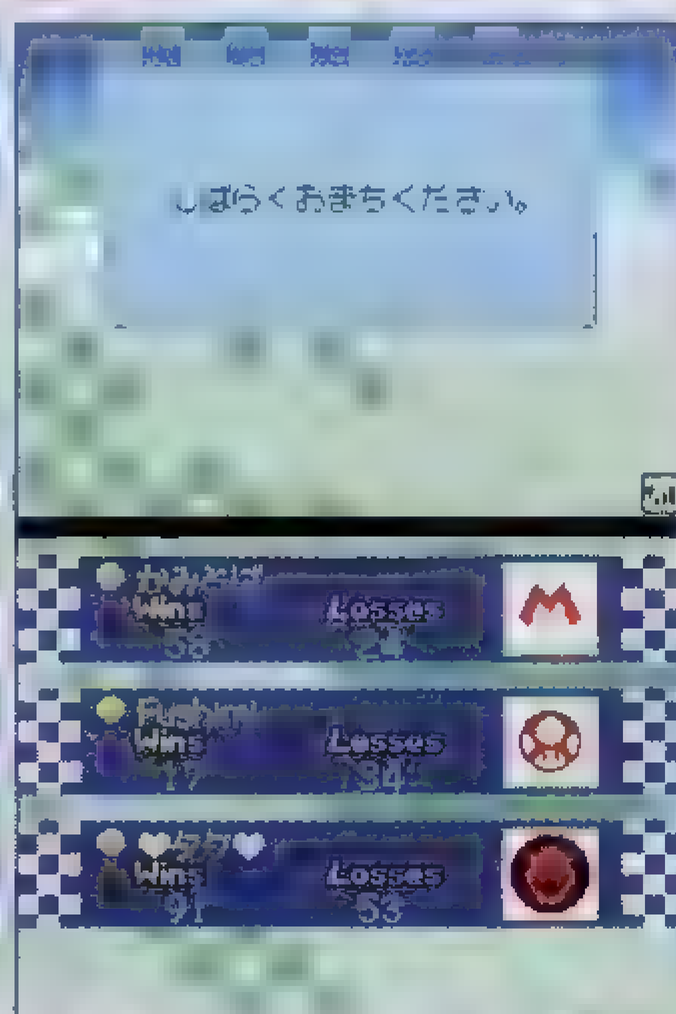


→上屏幕的画面是游戏主画面，下屏幕显示地图和目前排名的详细情况以及各人持有的道具。

马里奥和耀西以及任天堂马里奥家族的众多明星驾驶卡丁车，使用飘移技巧和各种道具竞争冠军，充满新要素的系列最新作品《马里奥赛车DS》即将于年末登场。本作最大的卖点就在于玩家能使用Wi-Fi与互联网与世界各地的玩家进行对战！没有空间距离的限制，享受火热的赛车游戏，足以吸引所有玩家的目光，让所有人惊叹的年末大作。

使用Wi-Fi与全世界玩家对战





←对战开始前能看到对手的名字和图标以及胜负次数，以此对他们的实力有个大致了解。

↓日本、美国、英国的玩家都能通过Wi-Fi进行同时对战。



使用Wi-Fi的话，玩家可能与世界各地的同好进行对战，在日本国内3000多个freepot和任天堂提供的accesspoint玩的话，不需要什么特别设定就能进行最多4人的同时对战，在家玩则需要无线路由器。

新的游戏模式 MISSIONRANK




←按照数字顺序依次通过半圆拱门，取得赛道上的蘑菇后就能加速。

←在道具箱中取得各种道具，用来打倒不断涌来的螃蟹大军。



本作为一个人玩的玩家特别设计了MISSIONRANK的新游戏模式，要求在尽可能短的时间内使用指定的赛车完成给出的任务，根据使用的时间长短能获得排名。完成了一定数量的任务后，就能得到隐藏的赛车，以最高排名完成这个模式后，可以像玩时间挑战模式一样，试着挑战自己的极限。

提升攻击性的新道具

本作中出现的道具除了系列作品中曾经登场的那些以外，还增加了一些新的道具，除了本次介绍的两种以外，还有使用后能急驰一段时间黄金蘑菇等。很多道具都拥有逆转局势的效果，合理利用这些道具就能取得胜利。

随着新道具的加入，也就会让玩家在玩本作的时候体会到更多的乐趣。

乌贼



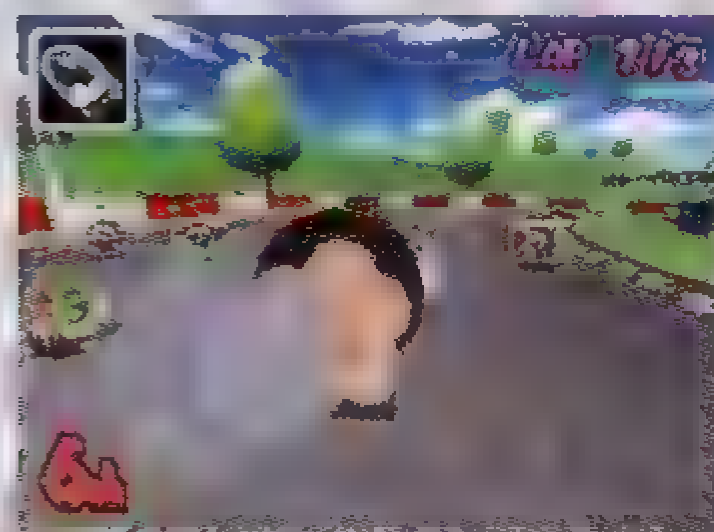
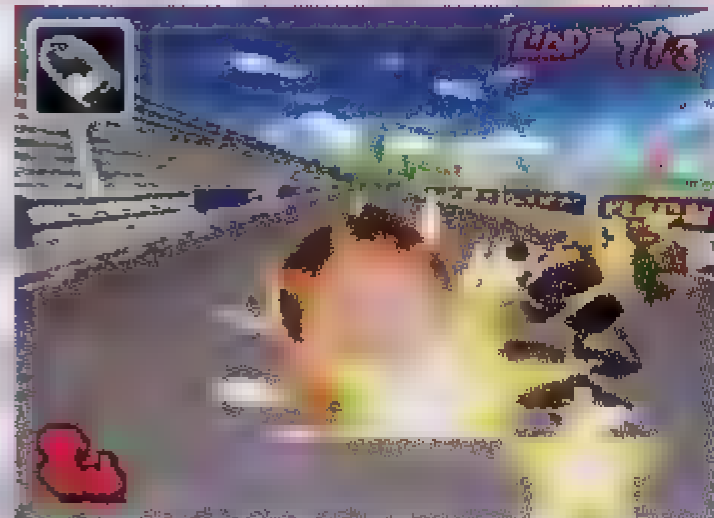
使用乌贼后，排位处在自己之前的对手画面都会出现墨汁的污渍

上屏幕被墨汁遮盖，但是还可以看着下屏幕来继续行驶



马路杀手

↓一定时间内变身成马路杀手，弄翻对手的赛车。

↑变身期间就切换为自动操作了，非常方便。



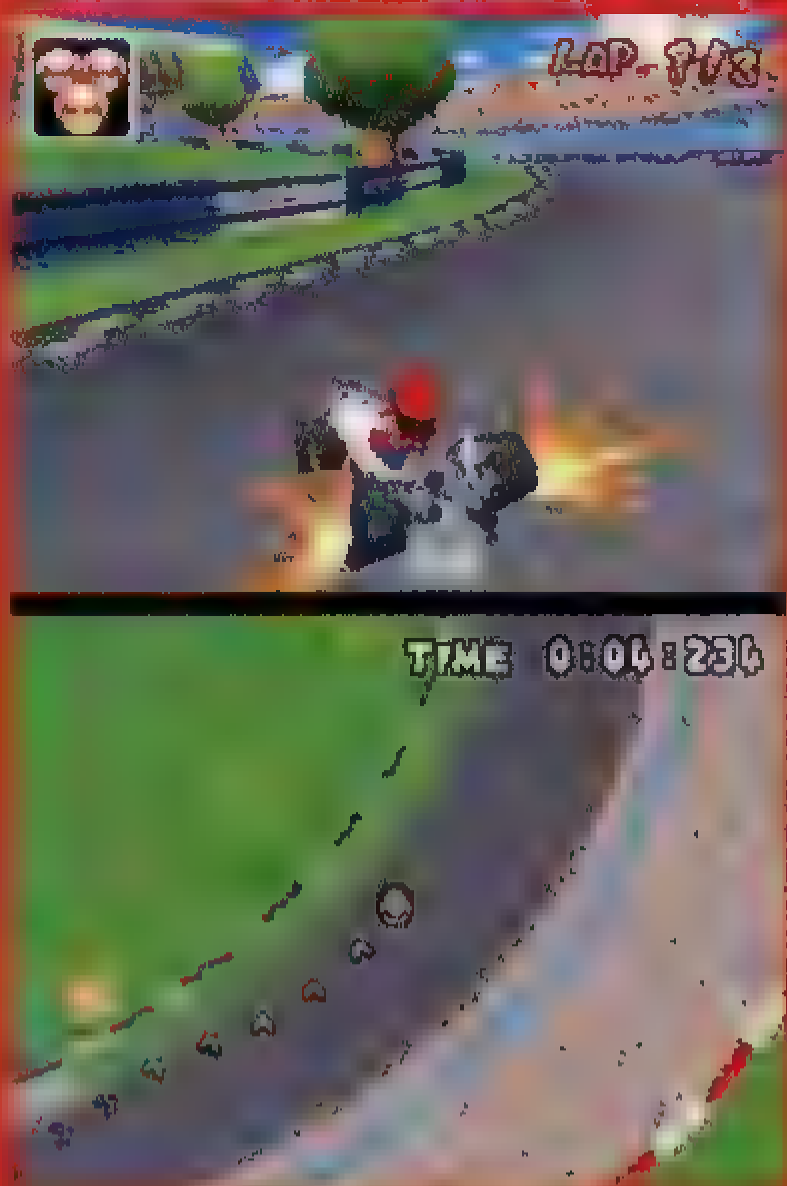


火热的对战和时间挑战模式



系列每作都有的对战模式和时间挑战模式当然也被保留了下来，在“气球对战”中有各色气球出现在人物头顶上方，要使用麦克风吹气来玩，最多能得到5个气球。还有新增加的“收集太阳”模式，必须在一定时间内收集赛道上的太阳徽记，不同的赛道各有不同的玩法。

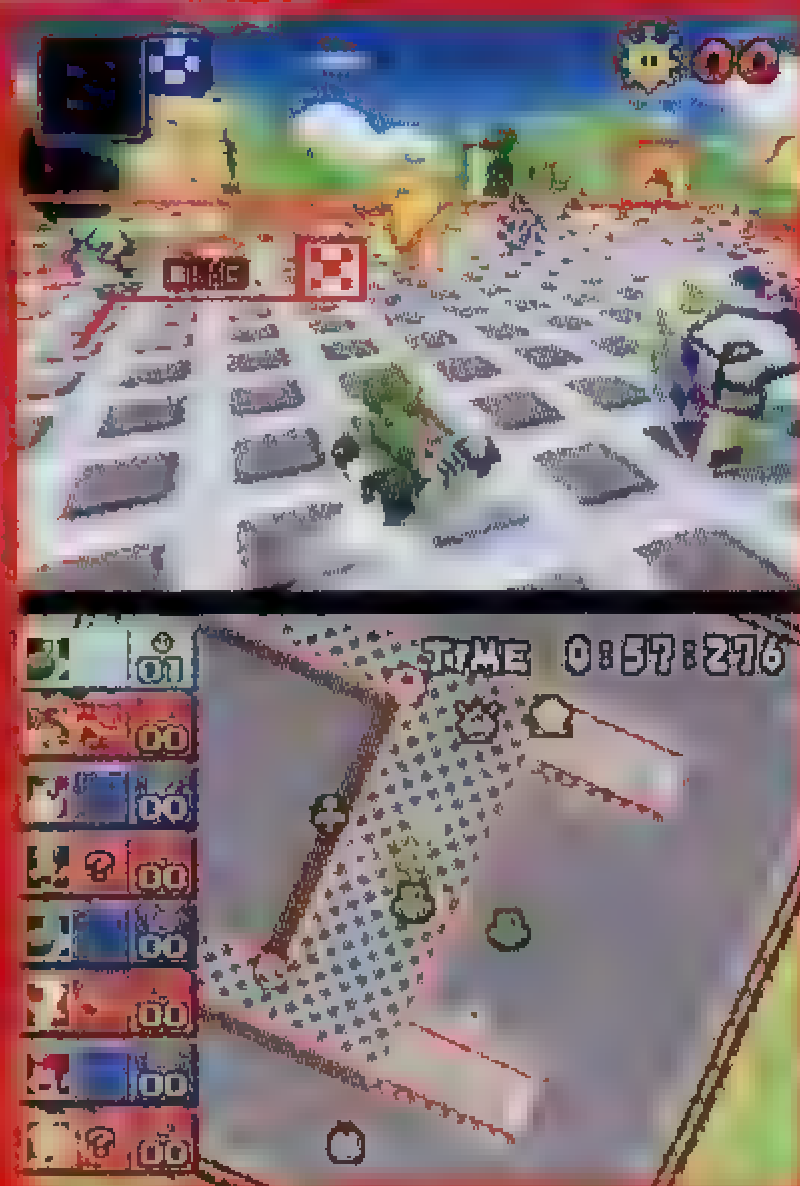
时间挑战模式



↑本作的时间挑战模式必须跑三圈，下屏幕会显示出路线轨迹

收集太阳模式





↑仔细的观察地形，进行直接撞击的话就能减少对手持有的太阳徽记

nitrocup

本作新登场的赛道在设计上都沿袭了系列的世界观，凝聚了竞速和对战的乐趣，其中既有适合重量级人物的直线状长赛道，也有使用技巧性人物的转弯很多的赛道，根据赛道设计的特点来选择人物和操作技巧，有利于在竞争中取胜。

在本作中，无论是赛道的种类还是沿途的风景都有了很大提升，这对马里奥赛车的FANS来说真是福音。

8字环道



↑8字形的环道，能高速行驶。

路易鬼屋



↑在令人害怕的夜路上急驰，会有鬼魂干扰吗？

耀西瀑布



↑赛道内侧有着导向用土堤。





retrocup



本模式中的赛道都是系列作品中的经典赛道，开发小组精选了一些集中在一起，其中包括了SFC版的时间挑战模式中大人气的马里奥环道、N64版中非常受欢迎的桃子农场等。

这样，玩家在NDS中玩这些赛道时会有新的感觉，多人对战时也会有新的乐趣。

SFC的马里奥环道1



←所有的赛车一起从这里开始。

GC的路易环道



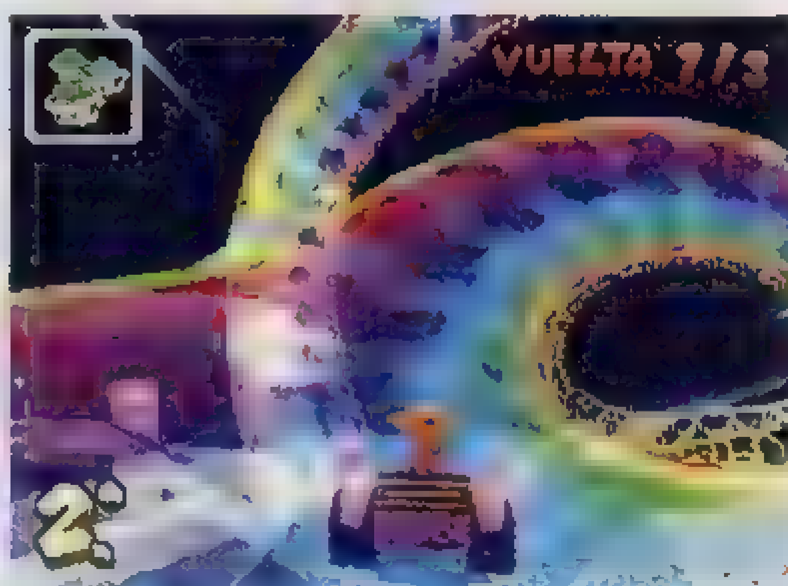
←避开狗狗的奶得并超过对手。

桃子农场



↑农场中有着比大金刚更巨大的奶牛。

彩虹环道



↑N64版中的经典彩虹赛道，在本作中也将出现。



开发者访谈

Final Lap

——游戏画面看起来很流畅啊

绀野：是啊，有些画面是60帧的。

——登场的赛车具有哪些性能指标呢？

绀野：首先，赛车有操作性能、飘移特性，还有得到好道具的几率等，还有角色体重的概念，比如库巴这样的重量级人物以及蘑菇仔这样的轻量级人物。游戏中的重量是指人物体重和赛车重量之和，轻的话容易加速，重的话能达到最高速度。

——也就是说，如果容易得到好道具的话，就不能达到最高速度，类似这样的设定吗？

绀野：没错，我们对此进行过各种调整。

——根据赛道的不同，最快的车也不同吗？

绀野：对，在什么样的赛道上开什么车最快，需要考虑到各种各样的因素才能决定。

——飘移时跟前作一样会有烟吗？

绀野：本作里取消了烟的设定，而是改为轮胎旁边出现火柱一样的视觉效果，一眼就能看出处于飘移状态。另外像过去的系列作品一样，紧随前一辆赛车的话，可以借助气流效果提升速度，这也是可以根据视觉效果判断的，即使没有蘑菇的时候也能利用气流大逆转。

——最后对FANS们说几句话吧

绀野：每一次的《马里奥赛车》都做到了极限的程度，但是本作仍然有提升的余地。我们特意丰富了单人游戏，加入了使游戏充满乐趣的要素，希望大家能开心地玩所有模式。还有，要和朋友们一起玩Wi-Fi的无线联机哦，请期待！

Xenosaga I·II



RPG	NAMCO	日版
价格未定	2006年	人数未定
未定	推荐年龄审查中	对应周边不明

NDS

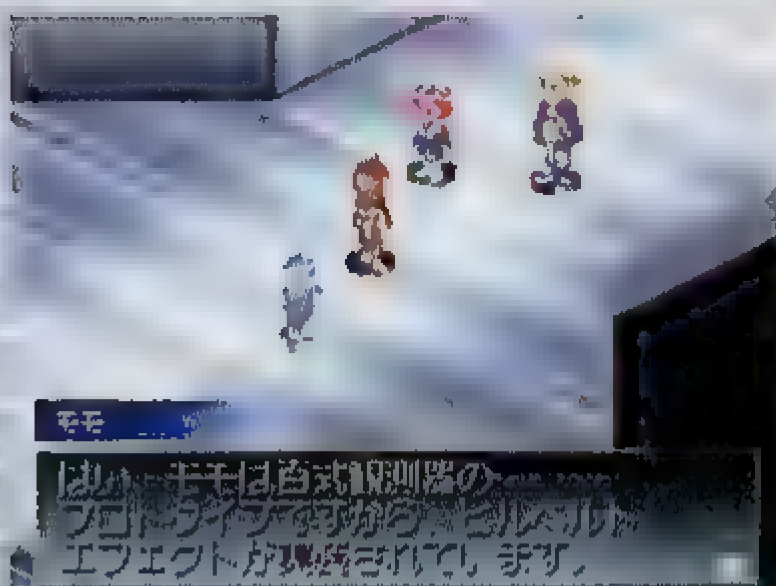
……剧情前瞻……

A.D.历20XX年，肯尼亚Turkana湖边出现了被称为Zohar的神秘物体。

A.D.历2510年，人类开始了宇宙移民计划，枢机院组建，年号改为Transcend Christ，简称T.C.历。

T.C.历4767年，距离人类舍弃发祥地已经经过四千多年岁月了。星团联邦军的巡洋舰Woglinde率领舰队前往调查行星消失事件的途中，回收了未知物体Zohar。

同一时间，Woglinde舰内，作为对抗人类的敌人Gnosis的方法之一的“对Gnosis专用人型战斗兵器KOS-MOS”的启动实验在虚拟空间中进行着。KOS-MOS的开发主任——Vector第一开发局的紫苑·卯月令KOS-MOS启动后，联邦军中尉Virgil与战斗用Realian（合成人类）出现在同一空间。



KOS-MOS被强制使用A.G.W.S.（Anti Gnosis Weapon System）与战斗用Realian开始合作演习。Virgil用Realian的编号来称呼他们，而紫苑用他们的名字来称呼：“如果你想被那样称呼的话——那么那就是你的名字哦。”



M.O.M.O.

女，身高141CM，体重36KG，外表看起来是12岁，是为了观测Gnosis而开发出的百式泛观测Realian，全称Multiple Observative Mimetic Organicus。

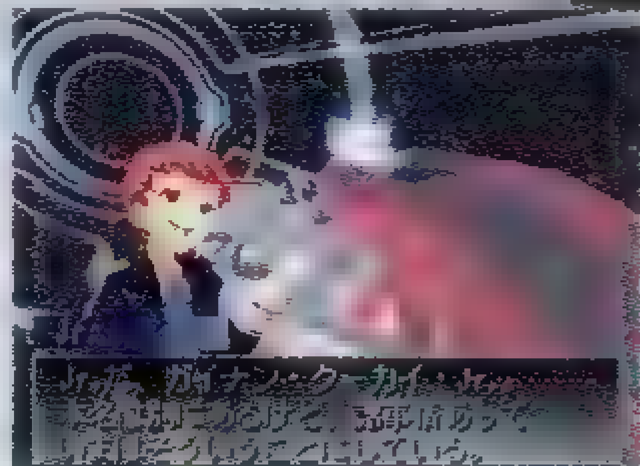




Jr.

男，身高140CM，体重38KG，外表看起来是12岁，他是星团联邦第二Miltia自治州的特殊财团Kukai Foundarlon的代表理事之一，兴趣是收集古书、古枪。









宇航客货船Elsa

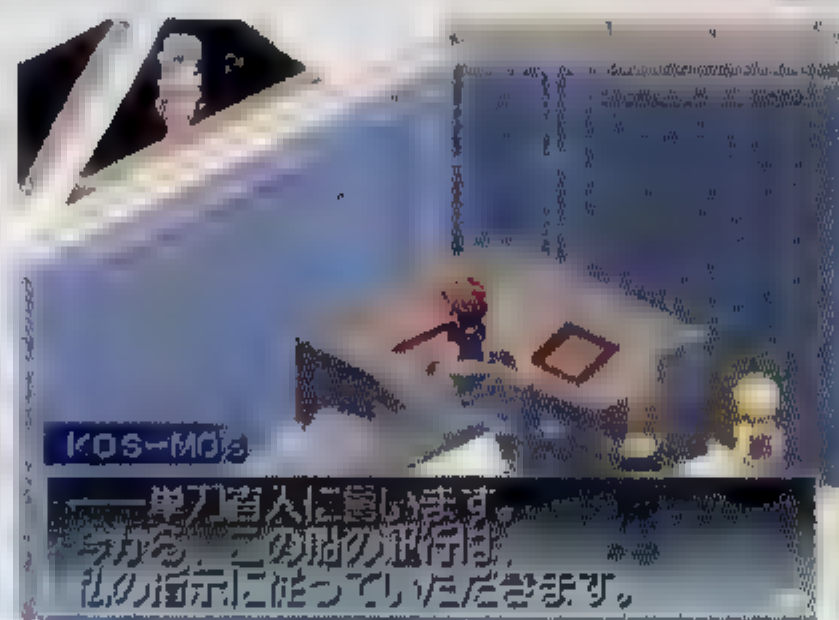
重武装舰Durandal

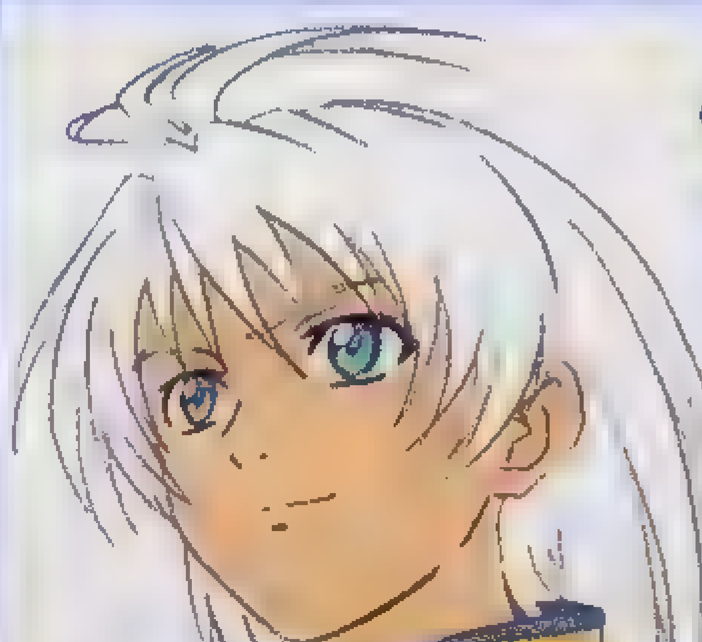
合作演习结束后，紫苑为Realian们进行了维护保养，跟他们的交谈使他们的心情变得平和，而此时Woglinde舰内突然响起了非常警报……

经过悲伤的离别，紫苑和她的部下Allen Ridgely以及Cherenkov中佐逃离了Woglinde，被货船Elsa搭救。船上除了先到一步的KOS-MOS外，还有强化人Ziggy、Realian M.O.M.O.以及船长Matthews、舵手Tony、驾驶员Hammer和谜之少年Chaos。

KOS-MOS下一个被指定去的地方是紫苑的故乡第二Miltia，Ziggy和M.O.M.O.的目的地也是第二Miltia，这让紫苑感到不可思议。大家其乐融融地坐在一起吃咖喱饭，而Cherenkov一个人在修复室中注视着KOS-MOS："这是那个时候的原型吗？"Cherenkov离开后，Chaos也谈起了KOS-MOS。

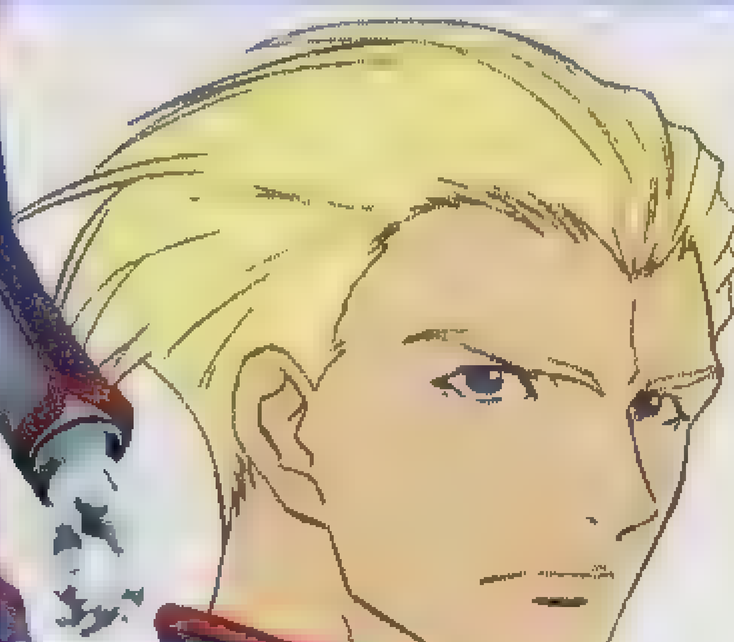
途中Elsa被吞入巨大的Gnosis之中，逃离后又遭到大群Gnosis的袭击，多亏KOS-MOS把所有Gnosis全部吸收。众人在强袭舰Durandal的帮助下，抵达了Durandal作为根据地自由轨道型太空殖民地的Kukai Foundarlon。











Chaos

男，身高169CM，体重53KG，外表看起来是16岁，他是贯穿《异度传说》系列的关键人物，脸上常常带着忧虑的表情，从他说话方式可以隐约地感觉到其如汪洋的达观个性，特征是银发与几乎透明的绿琥珀色瞳孔。

Ziggy

男，身高191CM，体重162KG，捐献遗体后已经过了95年，他是接受任务保护M.O.M.O.的战斗用强化人，T.C.4665年30岁时殉职后捐献遗体接受改造，现在属于接触小委员会。



游戏的主要模式是"无双演武"，PSP版的本作突出了一骑当千的动作性和爽快感，以及行军布阵运筹帷幄的乐趣，无双演武分为战略部分和动作部分，两者交替进行。本次报道先介绍无双演武的全部流程，通信对战将在续报介绍。

激烈爽快的无双登陆PSP!

激 戦国無双

GEKI·SENGOKU MUSOU

真田幸村

PSP	激·战国无双		
	ACT	KOEI	日版
	5280日元	2005年12月	1-2人用
	记忆量不明	推荐年龄审查中	无对应周边

选择人物和故事

无双演武模式开始时要先选择使用的人物和故事，最初能选择的人物包括真田幸村、上杉谦信、织田信长、阿市、杂贺孙市和阿国六个人，而能选择的故事只有一个，通关后可选择的故事就会增加。



↑先选择操纵的人物，然后选择故事，起初只能玩"东方武士团篇"。



→每个故事由数段剧情构成，每段剧情中会有一些事件发生，然后展开武士们的对话和战况报告。

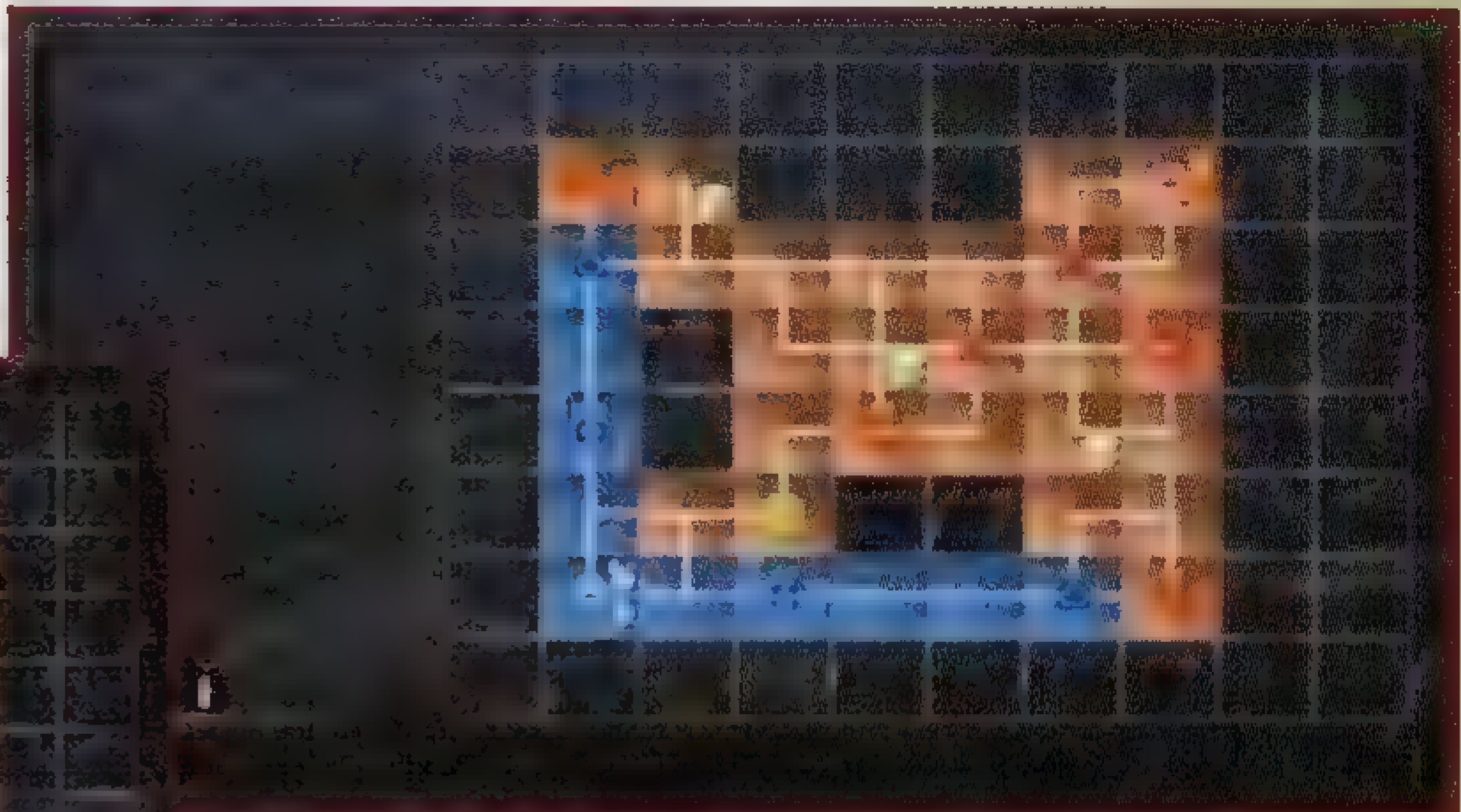


战略部分一：战场确认&进军

无双演武模式从战略部分开始，先确认战场的特征和部队的配置情况，选择人物率领部队进军，己方其他部队由电脑控制自动进军和战斗，根据战况与己方部队配合作战，最终达成胜利条件。



↑蓝色部分表示己方阵地，红色部分表示敌方阵地，竖立着旗帜的地方是哨所或大本营。





↑分配进军力（移动力）后开始移动，切入敌方的阵地进入战斗。

动作部分一：完成任务

在战略部分中进入敌方阵地后，就开始进行动作部分，挥舞手中的武器打倒敌方部队吧！动作部分中会接到各种各样的任务，完成任务就能取得该部分的胜利。



↑进入动作模式后接到任务，右下角显示的“敌方防御全线攻破！”就是这次的任务。

→完成任务后出现“小战斗胜利”的字样，该部分取胜，然后再次进入战略部分。

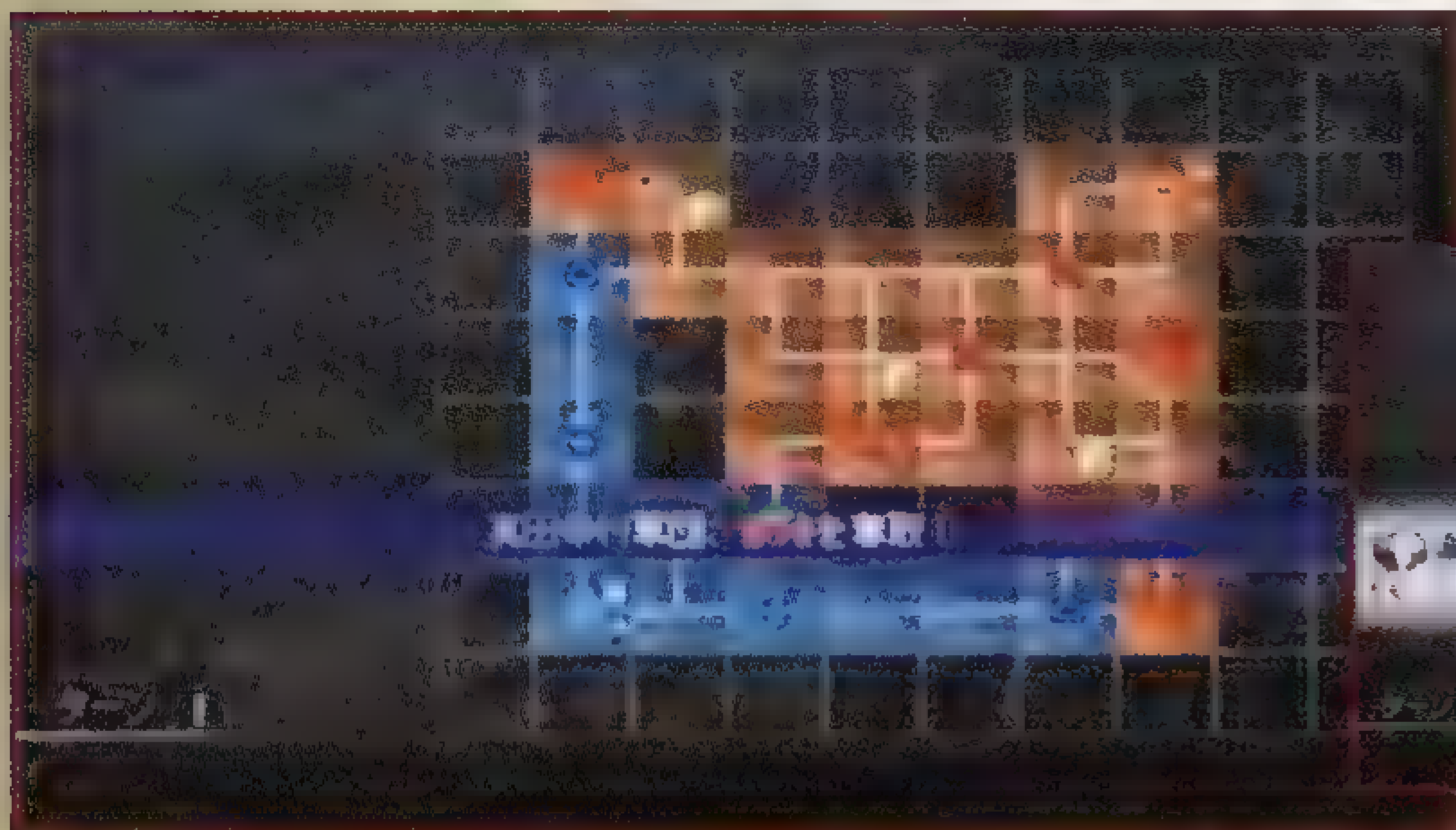


↑找到防守兵力，全力打败他们，绿色名字表示的武将是援助玩家的副将。



战略部分二：活用术符

动作部分结束时得到的道具中包括术符，可以在战略部分中使用，术符分为各种类型，效果包括针对敌人的策略设下陷阱、提升己方部队的士气等，对战斗非常有帮助，要合理利用。





←在动作部分中取胜后，攻破的敌方阵地就会变成己方阵地，然后继续进军。



↑战略部分中可以在进军前使用术符，此处使用的是称为"封术之一符"的术符。



→确认术符的效果范围，决定对哪一格发动，术符具有一定的成功率，因此也不能太过依赖术符。



↑本段剧情的胜利目标是攻陷敌方大本营，使用术符从最接近的地方开始进军。



动作部分二：进击敌方大本营

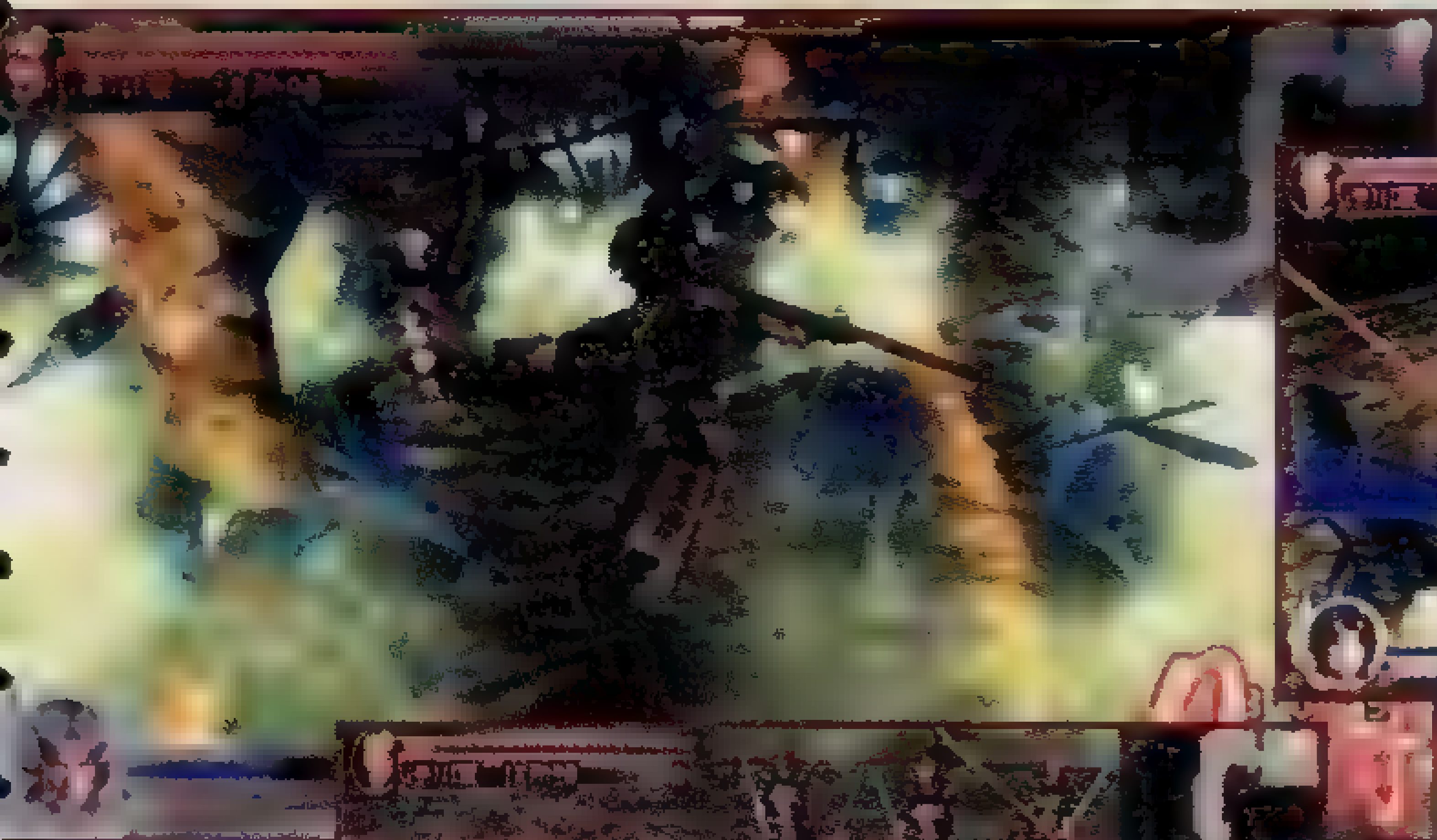
战略—>动作—>战略……像这样两个部分反复交替推进游戏，人物体力减为0时GAME OVER。杀敌可不能奋不顾身，用蓄力攻击和无双奥义的连击一口气打败眼前的敌人吧。



←华丽的攻击对敌人有致命的打击。



↑攻击范围广的技能可以一次把周围的敌兵击倒，对付普通杂兵用这种基本战法就可以了。





↑杀敌数达到一定程度时就会出现“真田幸村、50人击破！”这样的字样，还会得到己方武将的赞美之辞。



女忍者

↓遇到数个敌方武将同时出现的情况时，最好分散他们逐个击破。







攻陷敌方大本营，取得最终胜利！

达成胜利目标后该段剧情即告结束，当前的最终目标是攻陷敌方大本营，必须打倒敌方大将，不过要先解决大将的护卫兵，然后挑战大将，完成后取得最终胜利。



→在战略部分中攻入到敌方大本营前的是真田幸村(玩家角色)率领的部队，即将迎接最后的战斗。





↑深入敌方大本营取得最后的动作部分的胜利，本段剧情就顺利结束了，然后进入下一场战役。



PSP版《机战MX》原创人物与系统介绍

人类进入被称为“宇宙历”的时代已经过去70年了，动摇人类命运的大事件陆续发生着……

来自异世界的“MU”突然出现在东京上空，地球连邦军对其展开攻击，在即将陷入全面战争时，MU将整个以东京湾为中心的地域封在一个球形空间内。

此后，巨大的陨石在南极坠下，发生了被称为“第二次冲击”的人类最可怕的灾害，地球圈迎来混乱的时代。

经过“一年战争”、“蜥蜴战争”等大战后，地球圈似乎终于迎来了平稳的年代，在几乎同时发生的“古利普斯战争”和“恶魔高达事件”后，以移居地球为目的的巴姆星人的侵略战争也开始了。

地球上以迈锡尼帝国、妖魔帝国、恐龙帝国为主的侵略也开始了，地球圈内弥漫着未曾有过的危机。连邦军和奥古、超级机器人、机动战舰抚子B、新撒夫尔同盟的奋勇作战击退了各敌对势力，并和巴姆星人成功地进行了和谈，而在古利普斯战争末期开始活动的新吉恩军也被打倒。

但是，战争的硝烟并未散去……

月面基加诺斯帝国的宣战布告，被称为“使徒”的神秘敌人突然来袭，和时常出没的不明飞行物，以及葫芦计划内隐现的黑影……人类向灭亡又迈进了一步。



MX
PORTABLE
ポータブル



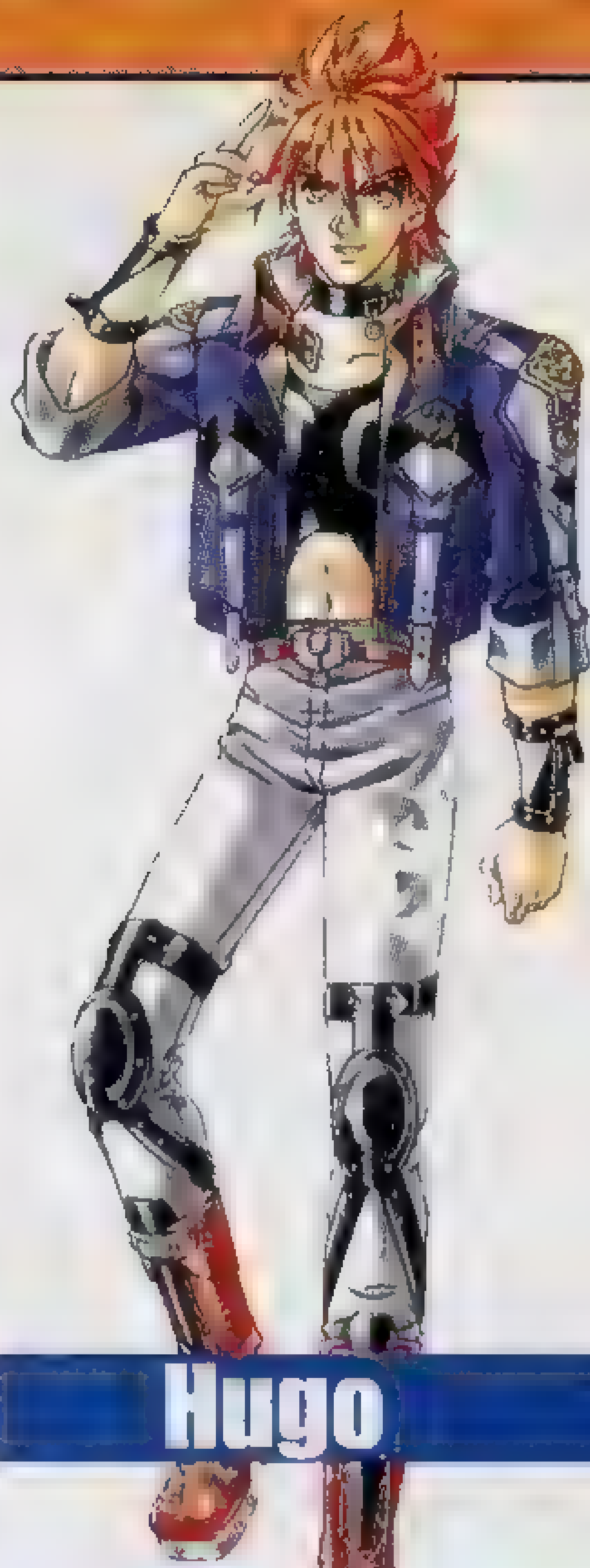
超级系主角机

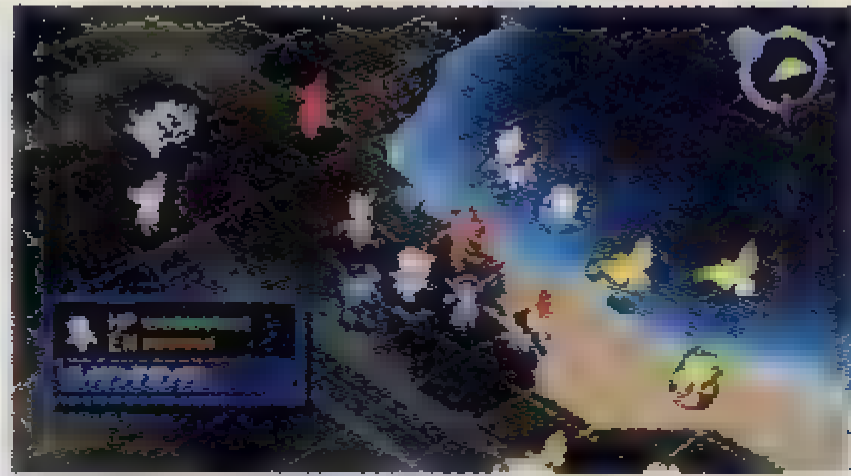
加尔姆雷德

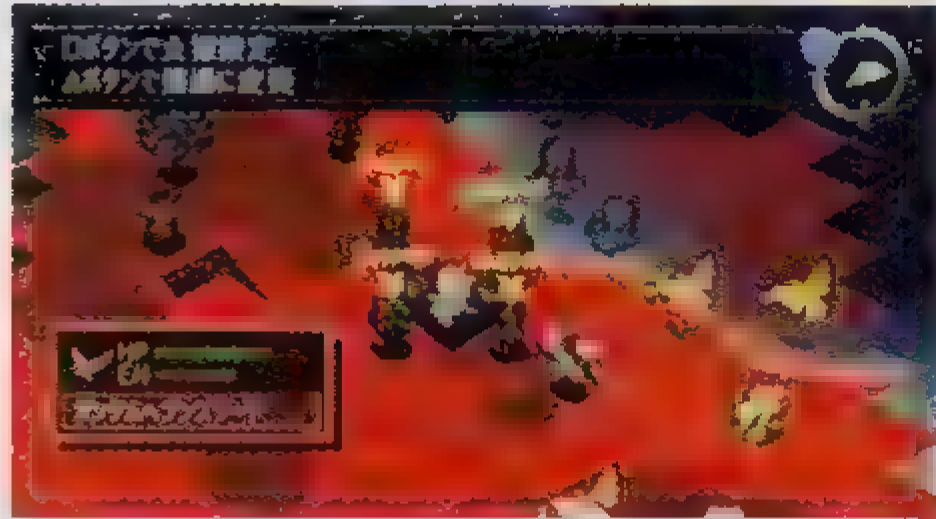


真实系主角机

萨贝拉斯

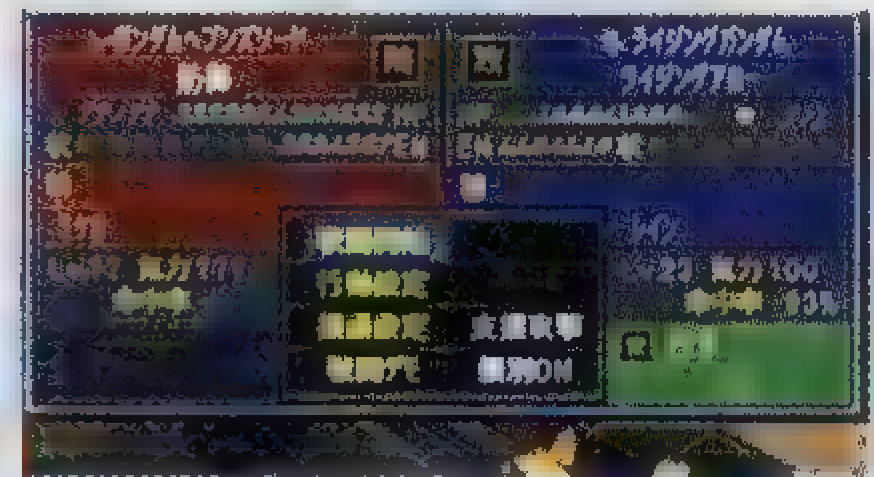








向邻接在一起的己方单位请求支援后，就能一起攻击同一个敌人，一台机体最多能受到四台机体的支援，包括自身在内一共五台机器发起攻击，以强大的力量一举打倒敌人。





支援攻击

合体攻击

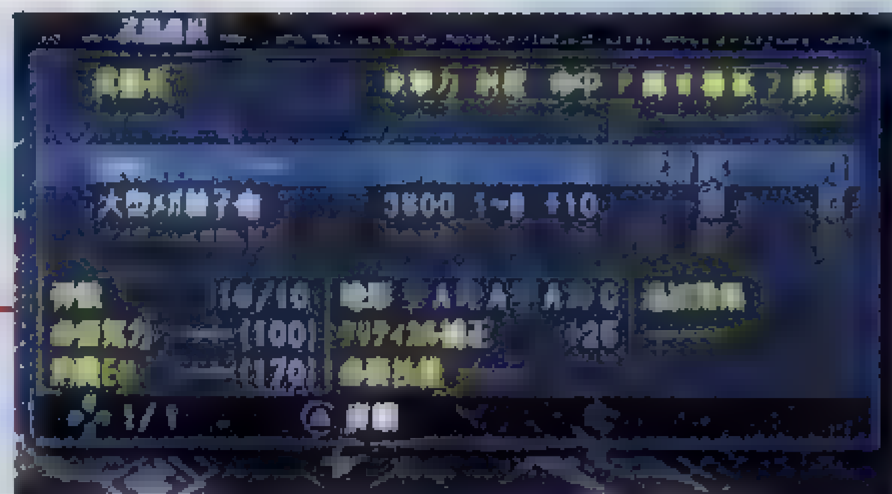




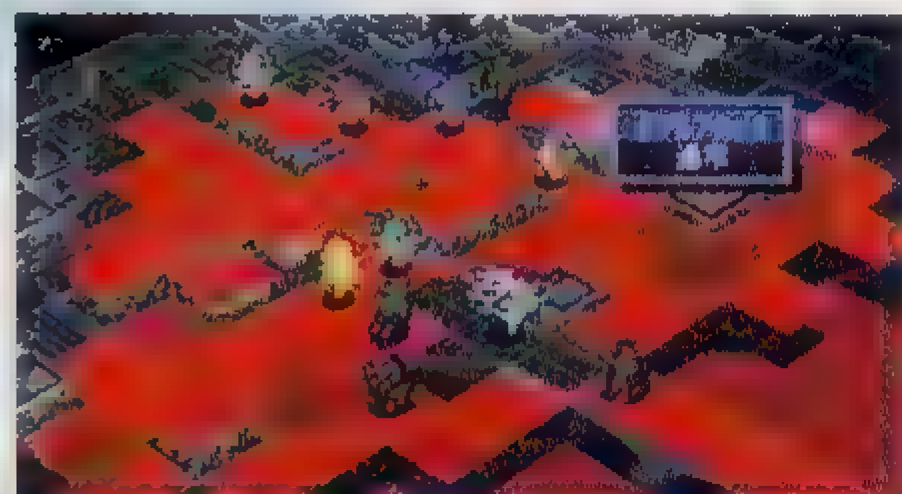
向邻接在一起的己方单位请求两个战斗单位合力使出强力攻击的合体攻击系统在本作中依然健在，PS2版《机战MX》准备了很多合体攻击，而本作中的合体攻击更具有压倒性的威力。

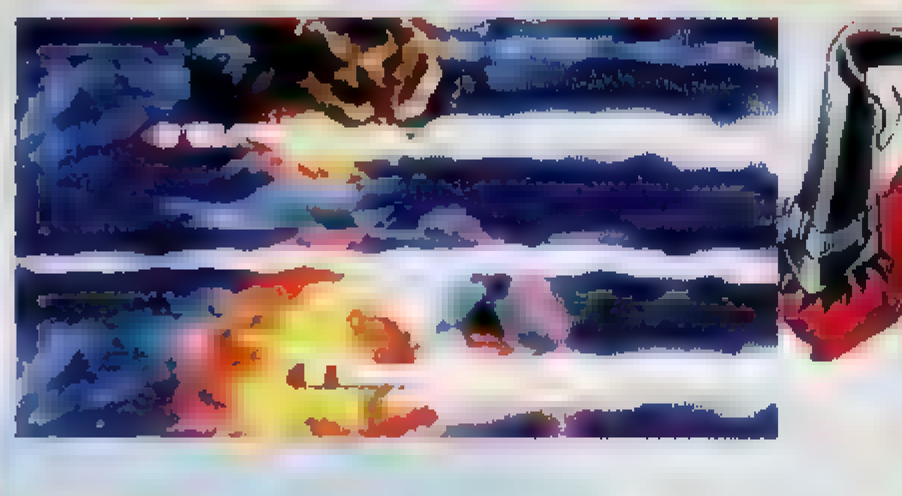
双重攻击

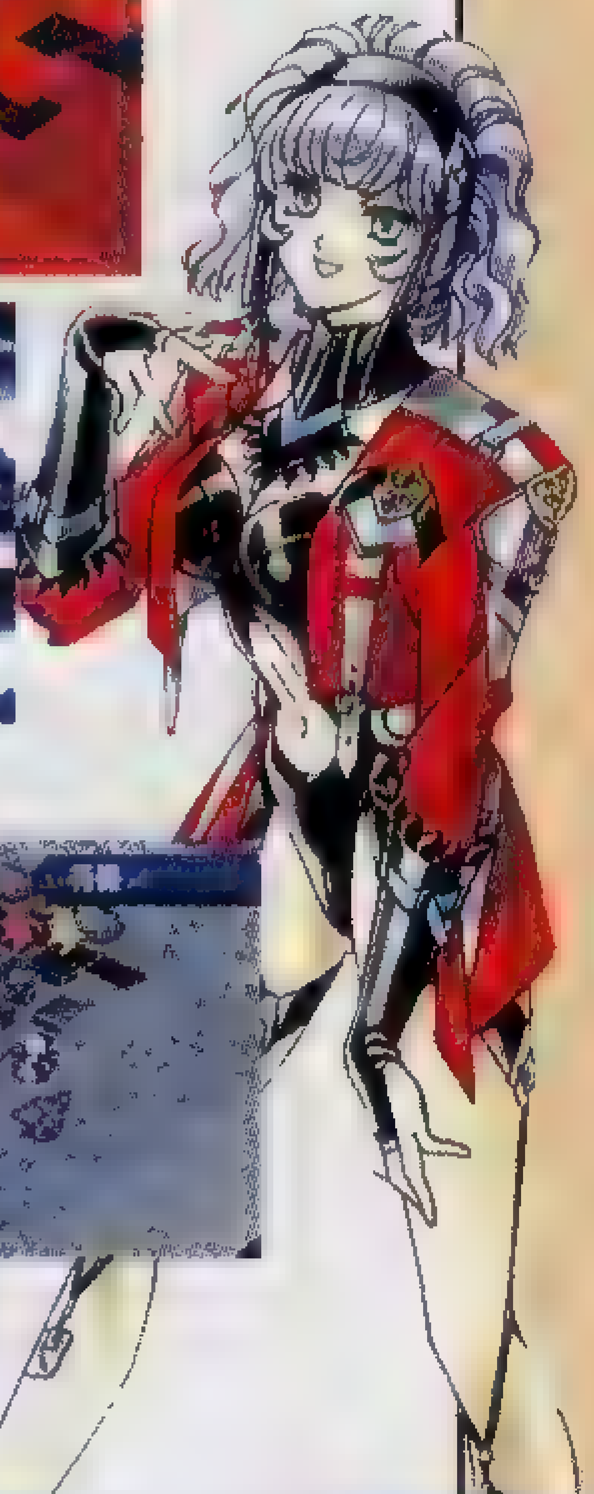
一次攻击相邻的两个敌人的方式称为双重攻击，只有使用特定的武器才能进行双重攻击，优点不仅是能同时攻击两个敌人，而且还能无视援护防御。

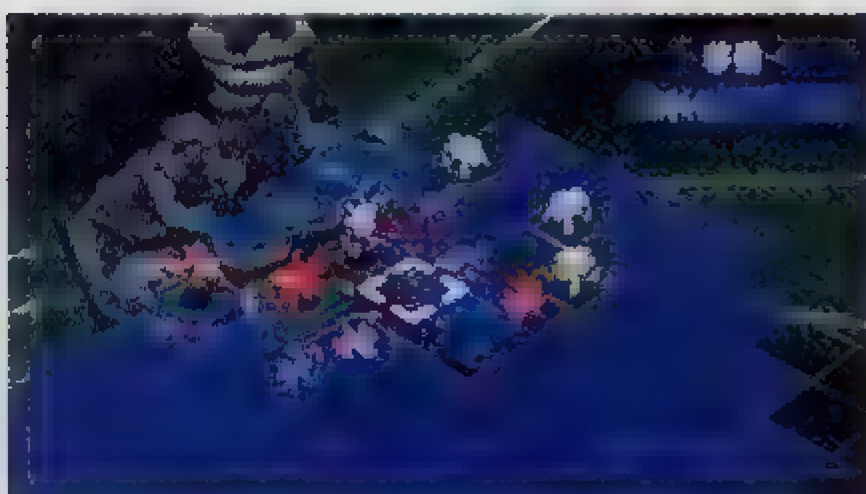


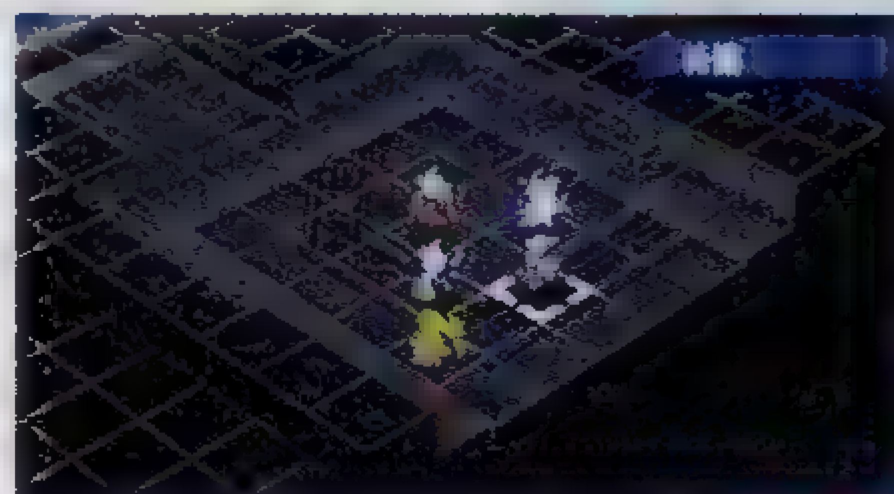




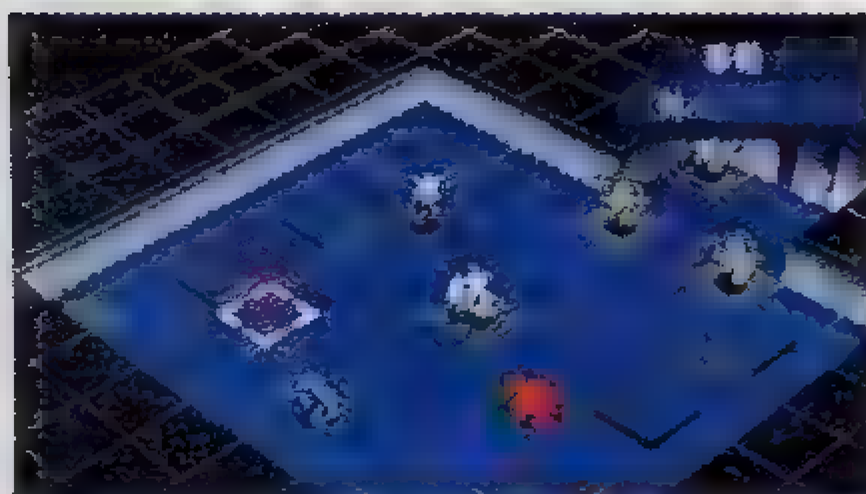












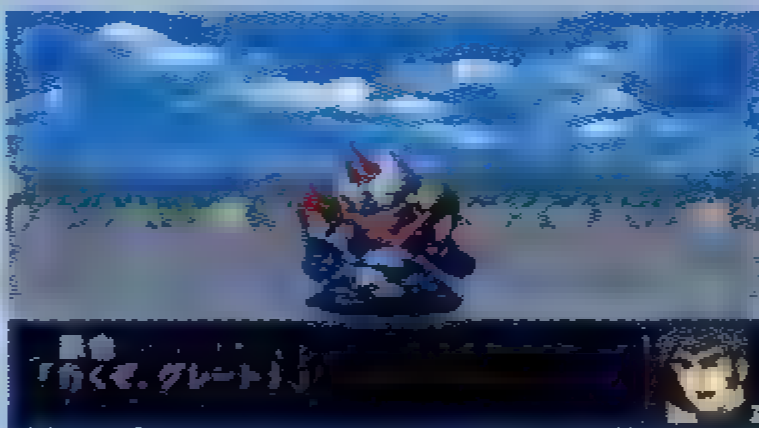
阶层地图

某些地图的特定格子上设置了出入口，能通过这个出入口移动到其它地图。例如能通过天照空间站的出入口进入其内部，也许还能内外两边同时作战。

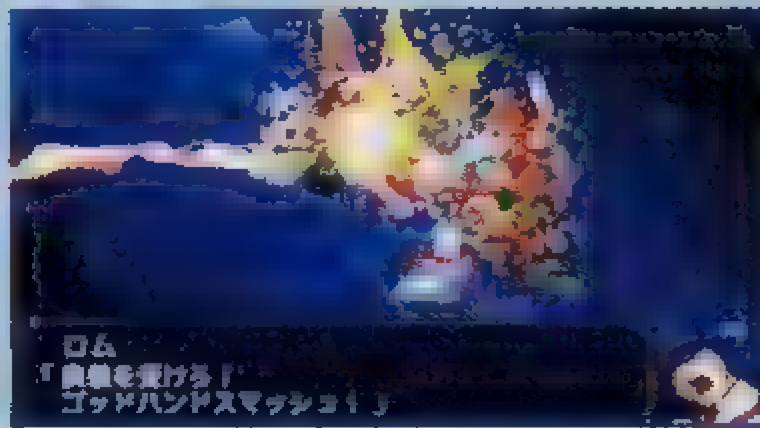
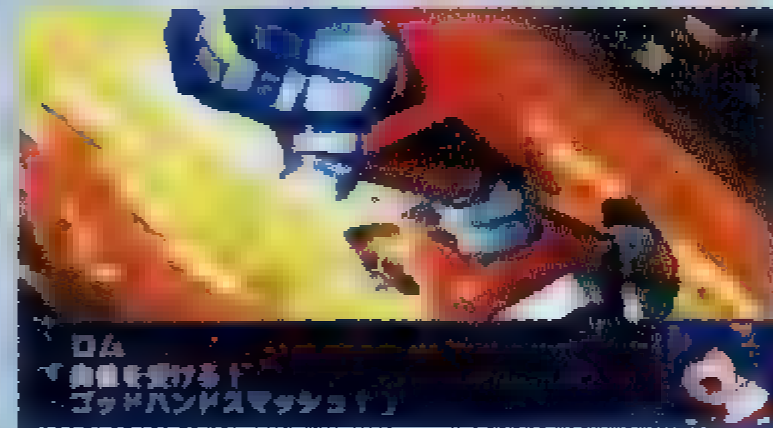
登场作品一览

虽然是移植自PS2版，不过在本作中登场的作品有所减少，一共是以下十六部。

大魔神




MACHINE-ROBO-克罗诺斯大逆袭

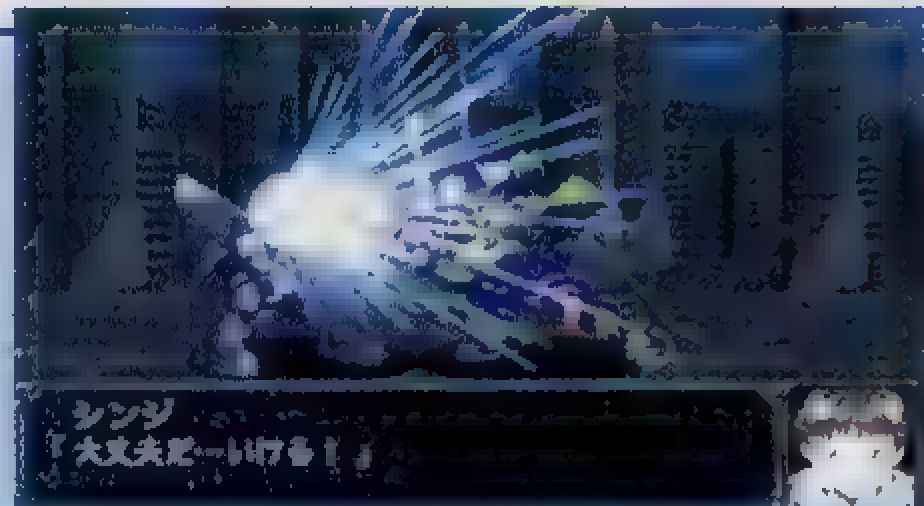




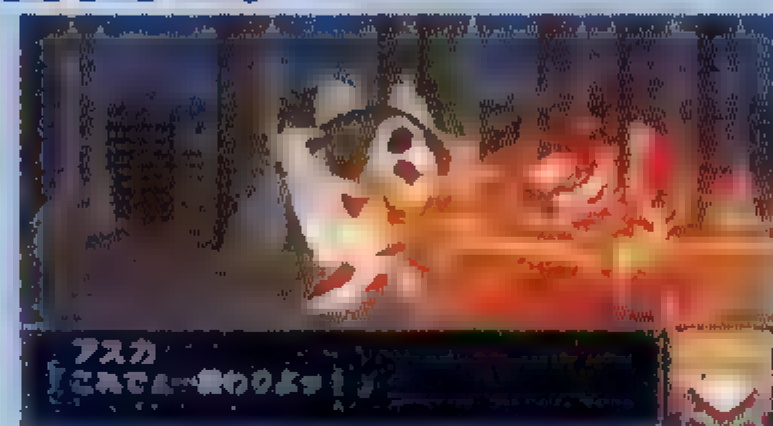
冥王计划志雷马





新世纪福音战士





GEAR战士-电童





机动战士高达-逆袭的夏亚

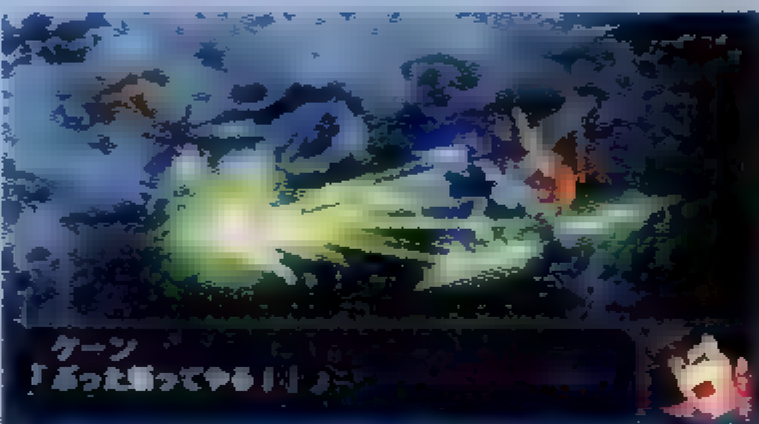
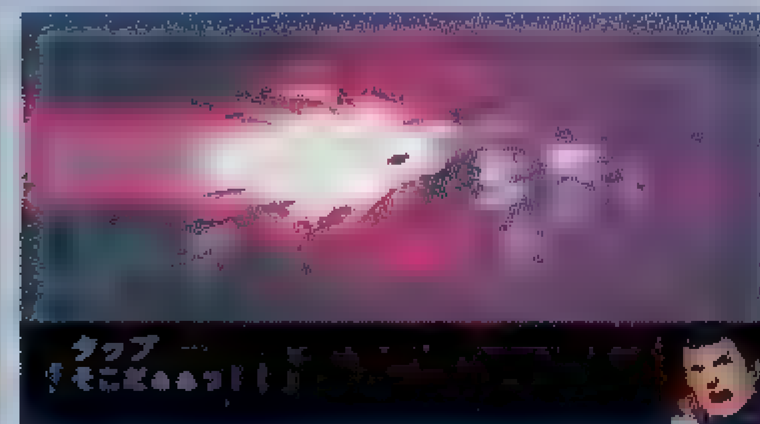


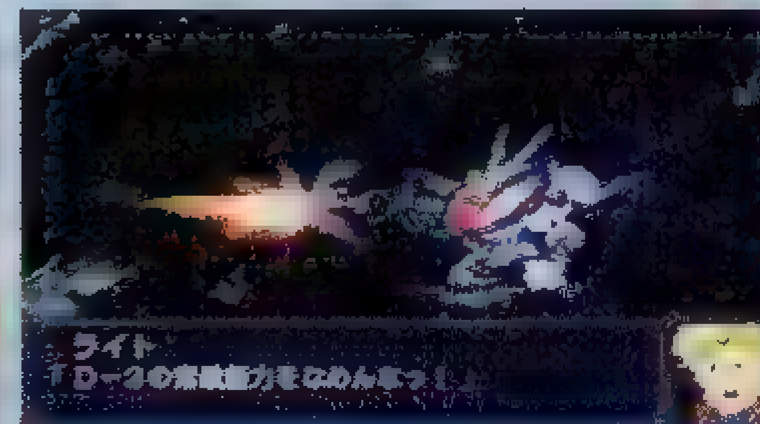


机动战士ZZ高达



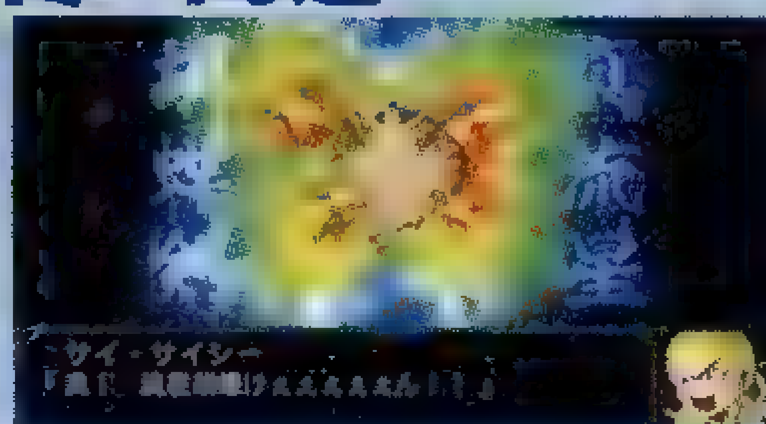

机甲战记龙骑兵

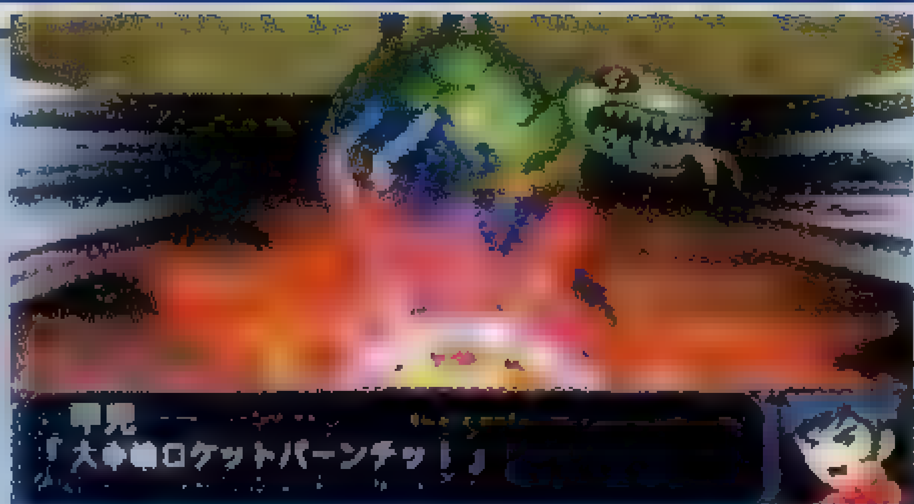
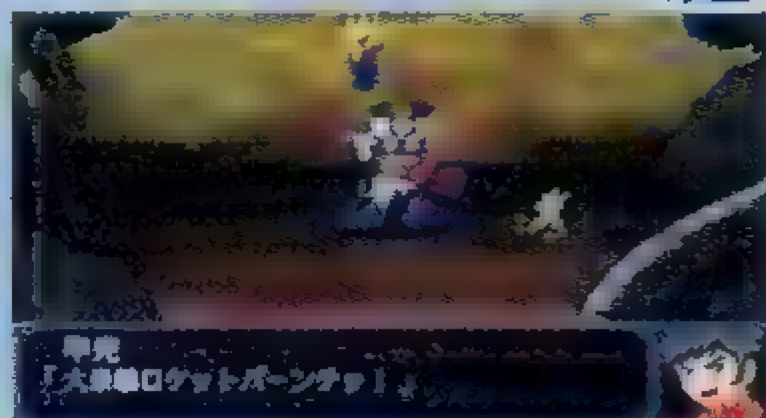


机动武斗传G高达

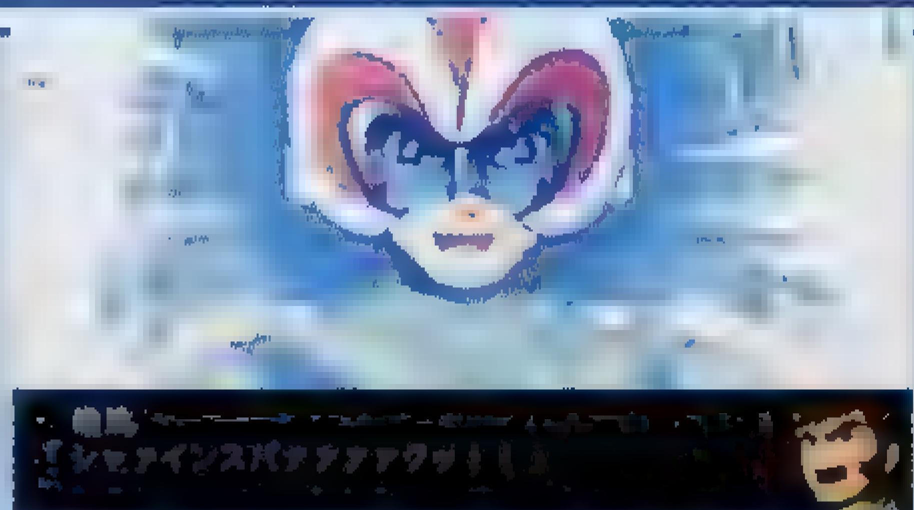


魔神Z


盖塔机器人G





UFO机器人古连泰沙





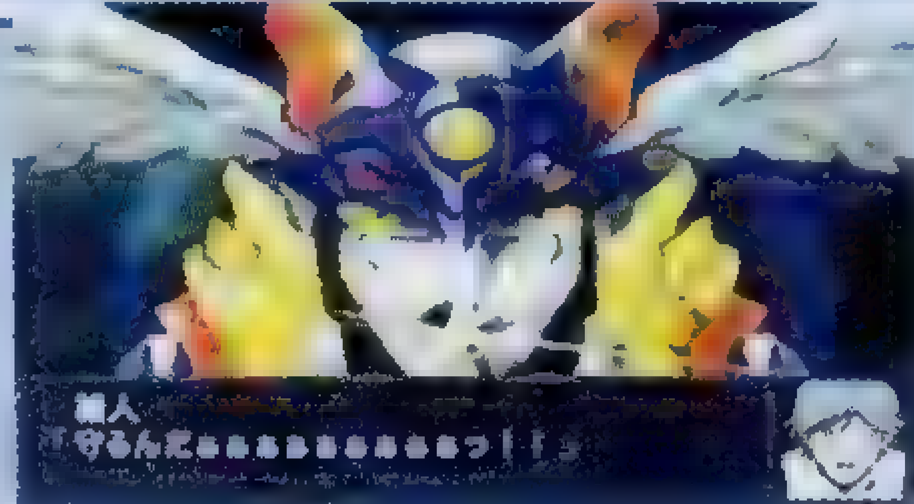


斗将戴莫斯





翼神传说Rahxephon

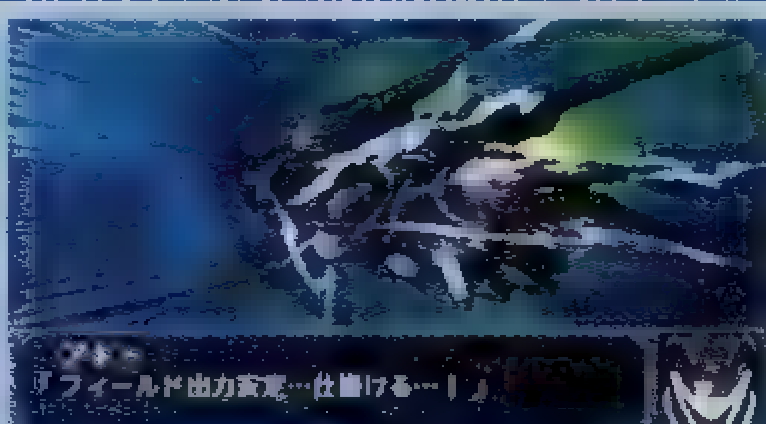




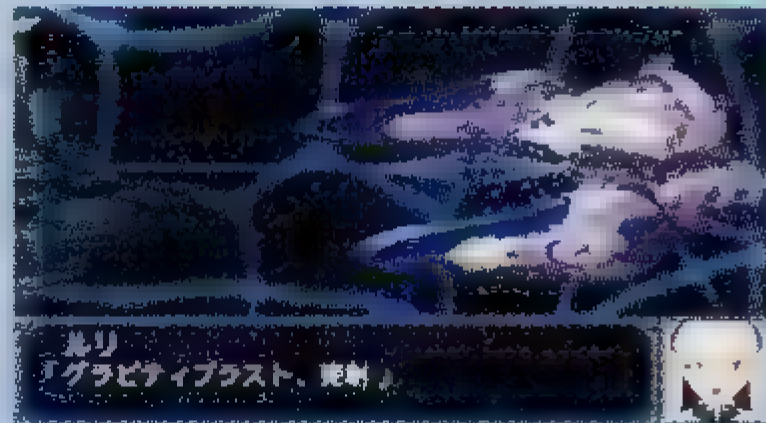
勇者雷汀




剧场版机动战舰抚子







舞-HiME

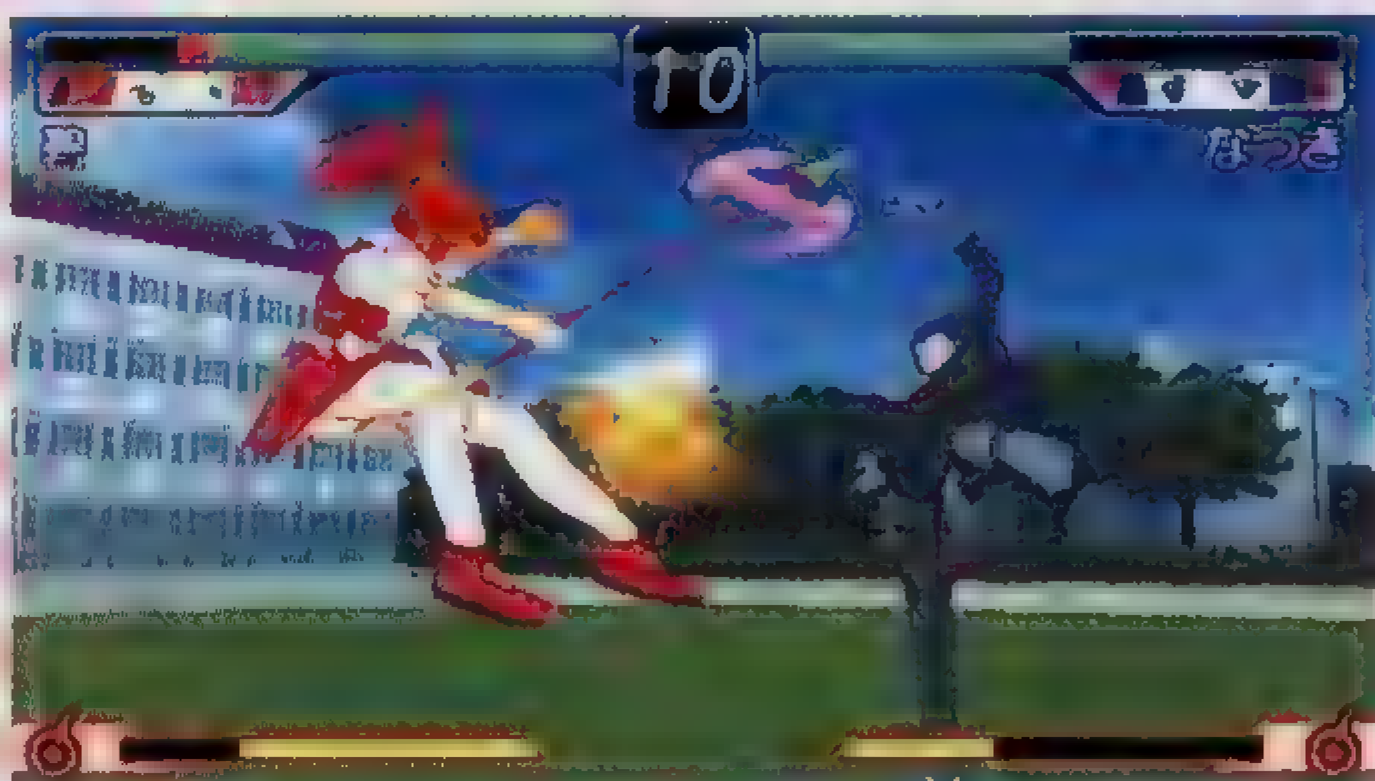
爆烈!風華学園激闘史?!



PSP		
舞-HiME 爆烈!风华学园激斗史?!		
FTG	SUNRISE	日版
6090日元	2005年12月	1-2人用
记忆量512K以上	推荐年龄审查中	无对应周边

HiME们舞动于PSP上

10月开始放映的《舞-HiME》系列的最新动画又引起了一阵热潮，曾经风靡一时的《舞-HiME》将改编成对战格斗游戏登陆PSP，动画中表现活跃的女孩子们将悉数登场。



→原作中充满魅力的人物动作都将在游戏中完美再现。



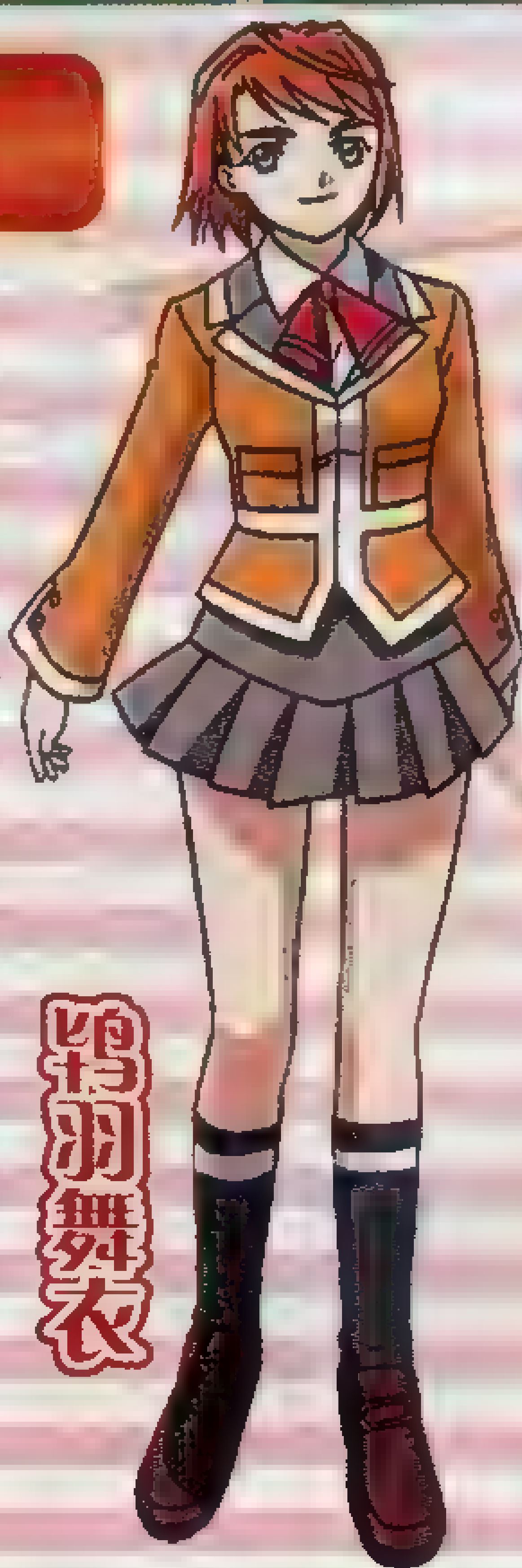
↑每场战斗开始前都会有对话场面。

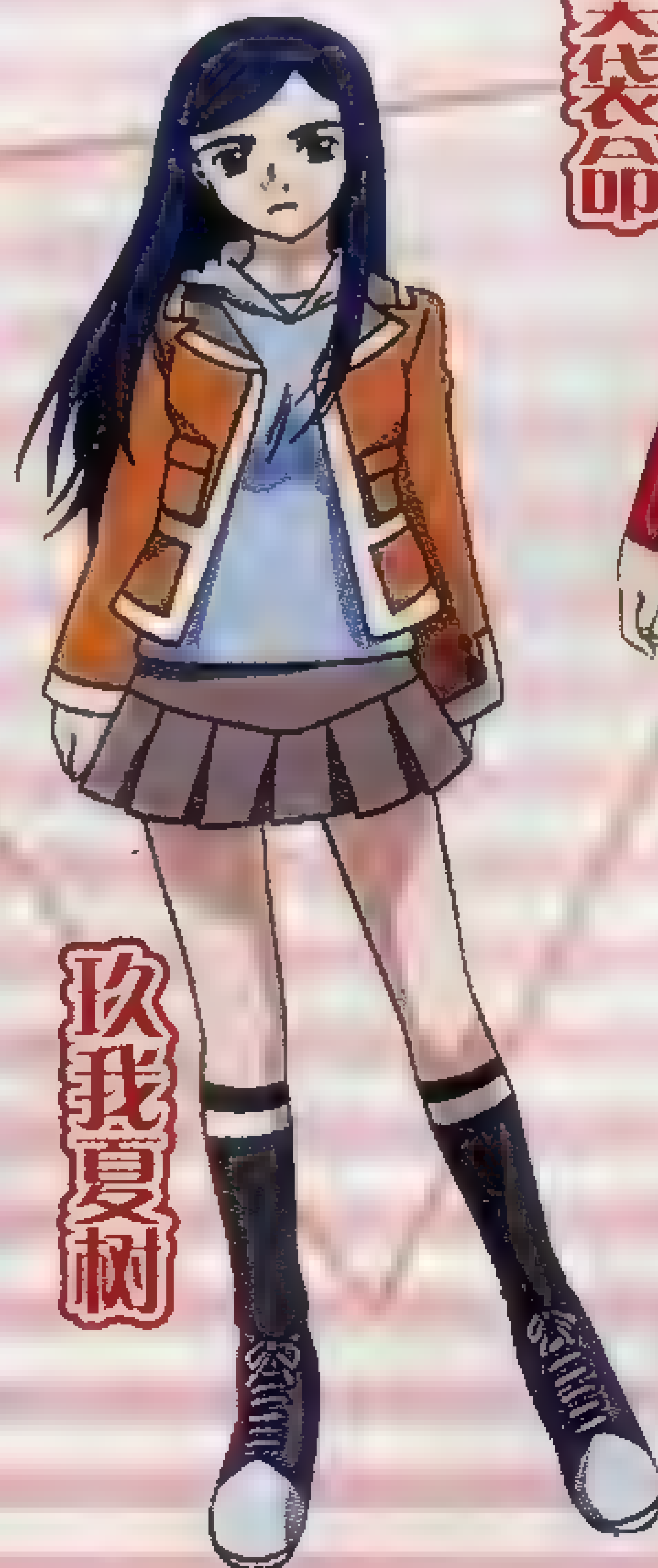
登场人物介绍

HiME是指具有高次物质化能力的少女，她们拥有物质化的武器和战斗伙伴child，聚集在风华学园的HiME们将在学园中展开热斗。

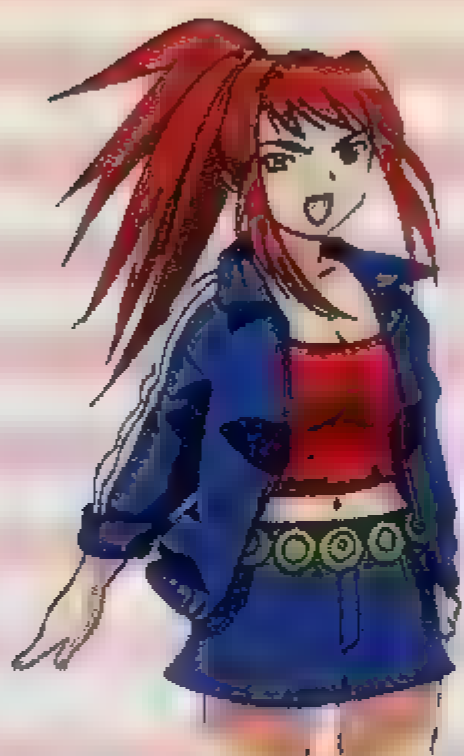
鸨羽舞衣、玖我夏树和美袋命是故事的三位主角，除此之外玩家还能使用日暮茜、杉浦碧和结城奈绪三位人物进行游戏。

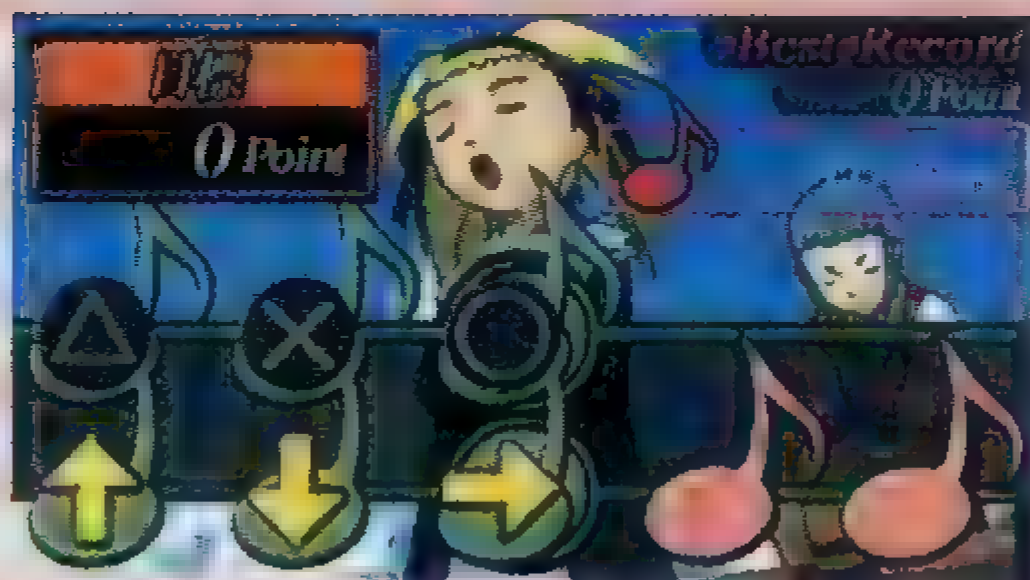
格斗游戏当然会有必杀技的设定，本作中蓄力满之后即可发动必杀，发动时会有跟TV动画一样的画面出现，可谓是相当的华丽哟！





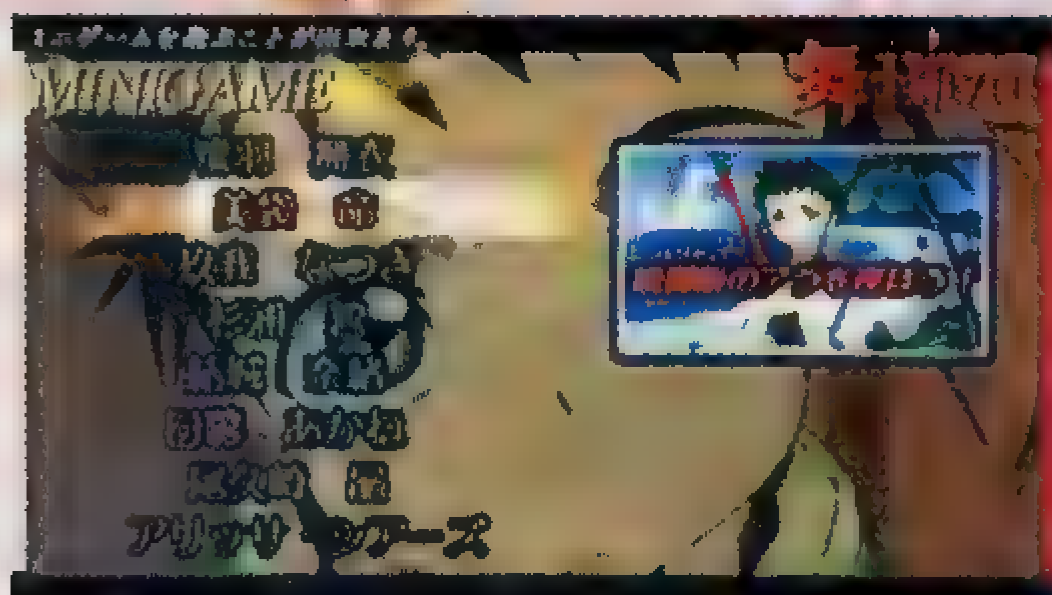



杉浦碧




日暮茜


结城奈绪



↑小游戏的画面都是游戏中的经典场面，比如这张阿丽莎唱歌的画面，还有夏树搭顺风车的画面等等。

←游戏中玩过一次的小游戏能随时再玩。


尾久崎晶


阿丽莎·西亚斯


深优·古莉亚

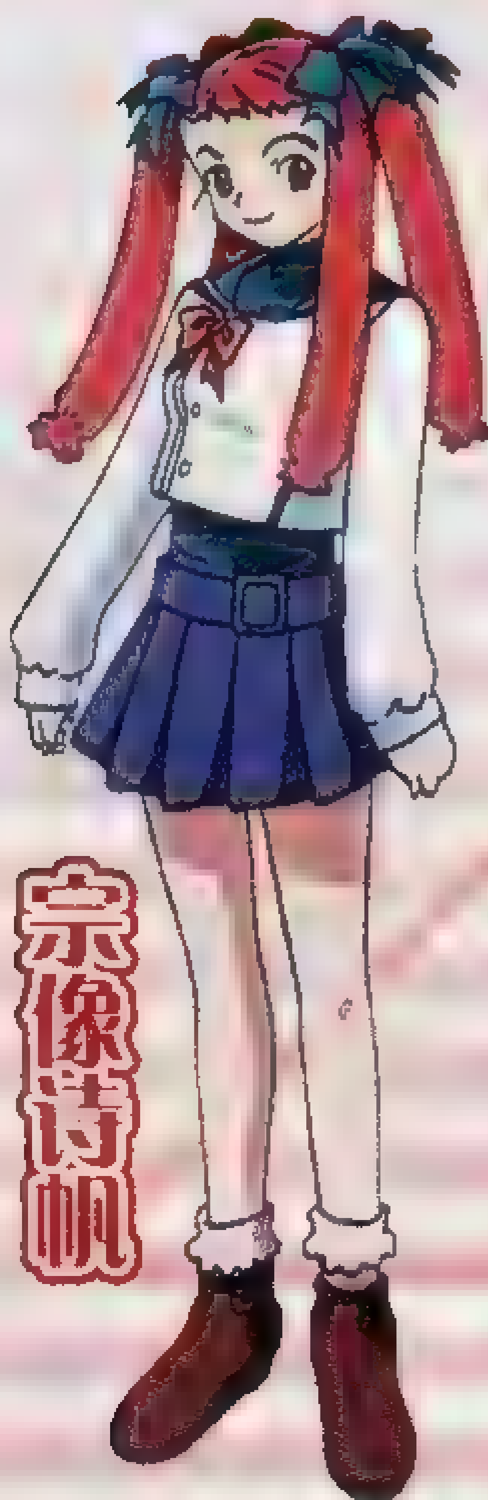
这些人是……?

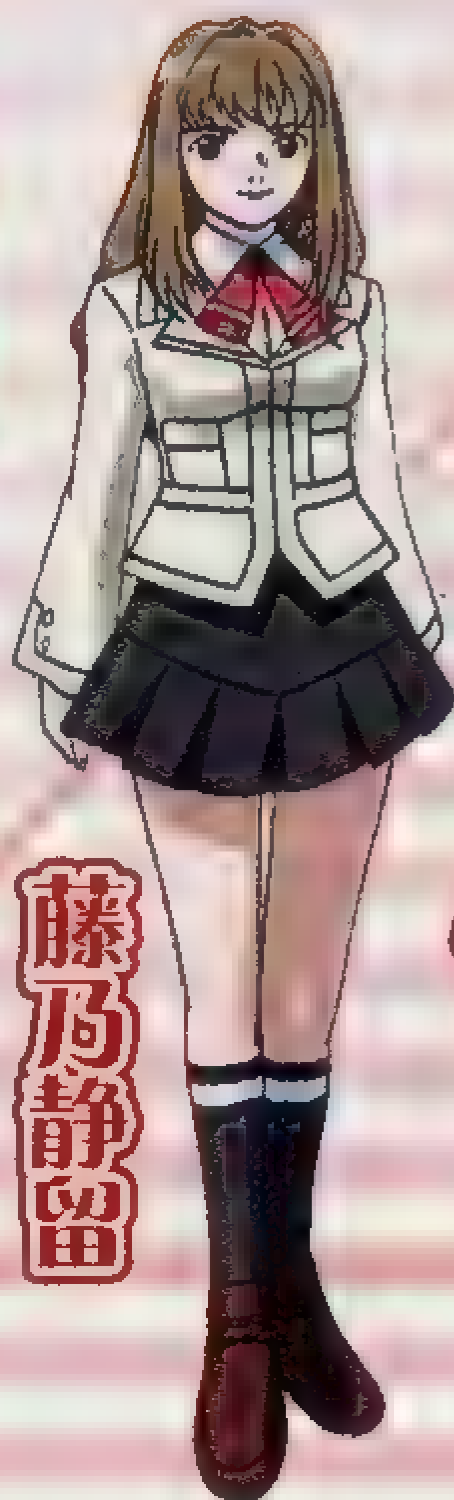
根据目前公布的游戏画面来看，除了六位可以使用的HiME以外，与舞衣的弟弟巧海是室友关系的尾久崎晶以及人造HiME阿丽莎和其保护者深优都会登场。目前推测她们是以敌方的身份出现的，满足一定条件比如打败她们的话，也许她们也能使用了。


真田紫子


菊川雪之

续作早已预定发售!


宗像诗帆


藤乃静留


姬野二三

也许有些玩家会觉得本作登场人物太少，不过在剧情后半部分登场的其他HiME都将在预定2006年春季发售的续作《舞-HiME 鲜烈!真风华学园激斗史!!》中出现。购入两款游戏进行联机的话就能让左右HiME集结。

掌机游戏排行榜

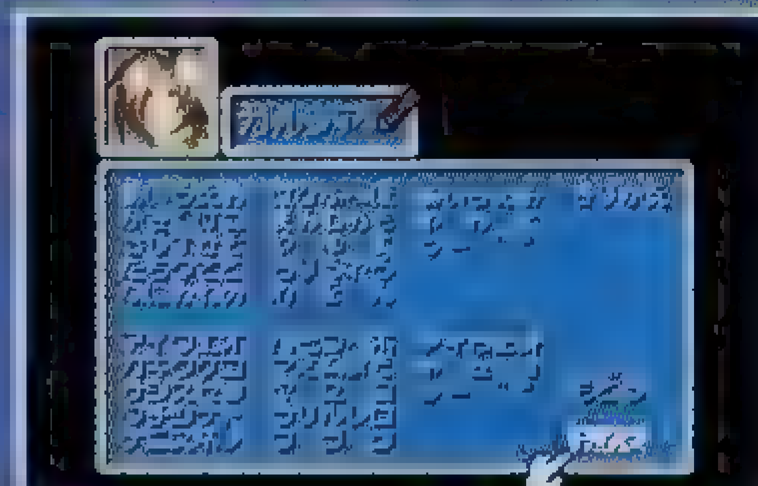
中国本土 排行榜

掌机世界大，游戏软件多。人气谁称王，尽在排行榜。
让我们一起来打造中国最权威的掌机游戏软件排行榜！

1 黄金太阳・失落的时代

黄金の太阳 失去われし时代

本期票数	累计票数		
2727	5240	■GBA ■NINTENDO ■2002.06.28	■RPG ■1人用 ■4800日元



2 口袋妖怪・叶绿

ポケットモンスター リフグリーン

本期票数	累计票数		
2654	5297	■GBA ■NINTENDO ■2004.01.29	■RPG ■1-4人用 ■4800日元



3 恶魔城・晓月圆舞曲

キャッスルヴァニア 暁月の圆舞曲

本期票数	累计票数		
2597	4747	■GBA ■KONAMI ■2003.05.08	■ACT ■1人用 ■4800日元



4 口袋妖怪・红宝石

上期 4

ポケットモンスター ルビー

本期票数	累计票数		
2409	6444	■GBA ■NINTENDO ■2002.11.21	■RPG ■1-4人用 ■4800日元



5 超级机器人大战OG2

上期 5

スーパーロボット大战ORIGINAL GENERATION 2

本期票数	累计票数			
2365	6421	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2005.02.03	■1人用 ■5800日元

6 口袋妖怪・蓝宝石

上期 6

ポケットモンスター サファイア

本期票数	累计票数			
2342	4777	■GBA ■NINTENDO	■RPG ■2002.11.21	■1-4人用 ■4800日元

7 火焰纹章・圣魔光石

上期 7

ファイアーエムブレム 圣魔の光石

本期票数	累计票数			
1980	5418	■GBA ■NINTENDO	■S・RPG ■2004.10.07	■1人用 ■4800日元

8 超级机器人大战J

上期 8

スーパーロボット大战J

本期票数	累计票数			
1789	4496	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2005.09.15	■1人用 ■5800日元

9 火焰纹章・烈火之剑

上期 9

ファイアーエムブレム 烈火の剣

本期票数	累计票数			
1621	4379	■GBA ■NINTENDO	■S・RPG ■2003.04.25	■1人用 ■4800日元

10 牧场物语・矿石镇的伙伴们

上期 10

牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち

本期票数	累计票数			
1321	3431	■GBA ■MMV	■SLG ■2003.04.18	■1人用 ■4800日元

排名	上期	名称	本期票数	累计票数	机种	厂商	类型	发售日	人数	价格
11	14	マリオカートアドバンス	1297	3525	GBA	NINTENDO	RAC	2002.07.21	1-4人用	4800日元
12	12	恶魔城 苍月の十字架	1257	3416	NDS	KONAMI	ACT	2005.08.25	1-2人用	5229日元
13	13	ロックマン ゼロ4	1234	3096	GBA	CAPCOM	ACT	2005.04.21	1人用	4800日元
14	11	真・三国无双アドバンス	1197	2918	GBA	KOEI	ACT	2005.03.24	1人用	4800日元
15	20	SDガンダムGジェネレションDS	1098	2363	NDS	BANDAI	SLG	2005.05.26	1人用	4800日元
16	15	逆转裁判3	1043	2439	GBA	CAPCOM	AVG	2004.1.23	1人用	4800日元
17	—	セルダの傳説 ふしきのほうし	1008	2002	GBA	NINTENDO	A・RPG	2004.11.4	1人用	4800日元
18	20	SDガンダムGジェネレションDS	998	2263	NDS	BANDAI	SLG	2005.05.26	1人用	4800日元
19	16	キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ	921	2387	GBA	SQUARE・ENIX	RPG	2004.11.11	1-2人用	6279日元
20	18	THE KING OF FIGHTERS EX2 -Howling Blood-	810	2082	GBA	MMV	FTG	2003.01.01	1-2人用	4800日元
21	17	ファイアーエムブレム 封印の剑	751	2069	GBA	NINTENDO	S・RPG	2002.03.29	1-4人用	4800日元
22	19	星のカービィ 镜の大迷宫	658	1870	GBA	NINTENDO	ACT	2004.04.15	1-4人用	4800日元
23	22	スーパーロボット大战OG	651	1564	GBA	BANPRESTO	S・RPG	2002.11.22	1人用	5800日元
24	20	メタルスラッグ アドバンス	643	1602	GBA	SNK Playmore	STG	2004.11.18	1人用	4800日元
25	24	スーパーロボット大战D	640	1593	GBA	BANPRESTO	S・RPG	2003.8.8	1人用	5800日元
26	25	スーパーロボット大战R	628	1679	GBA	BANPRESTO	S・RPG	2002.08.02	1人用	5800日元
27	27	Advance Wars 2 Black Hole Rising	618	1451	GBA	任天堂	SLG	2003.6.23	1人用	29.99美元
28	23	スーパーロボット大战A	608	1686	GBA	BANPRESTO	S・RPG	2001.09.21	1人用	5800日元
29	29	ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア	519	561	GBA	NAMCO	PUZ	2002.8.23	1-4人用	4800日元
30	21	リッジリーサーズ	512	1764	PSP	NAMCO	RAC	2004.12.12	1-8人用	4800日元

首先要郑重地跟广大读者道歉，因为笔者的疏忽，上期的掌机游戏排行榜中《赛尔达传说 不可思议的帽子》被漏排。这是笔者工作的疏忽造成的，在这里说一声对不起，希望读者大人和广大的赛尔达系列的FANS能够原谅。

本期的排行榜变化非常小，43期中名列三甲的三款游戏相隔一期之后再次回到老位置，只不过排位发生了一些变化，《黄金太阳2失落的时代》获得了榜首位置，打破口袋系列的不败神话，不得不叹服这个系列的长久生命力，作为GBA乃至是掌机界的最强RPG系列果然是名不虚传。另一个比较有趣的现象就是本期中多款游戏的排名都没有发生变化，尤其是从第四名到第十名这个段位里没有一个游戏的排名得到上升或下降，不过票数相比上一期又有一定程度的提高，非常感谢读者的热心参与。纵观排行榜发现只有20到30名这个段位的争夺比较激烈，前面已经趋于平稳，从11月开始会有陆续的DS大作面世，希望它们的出现可以推动一下目前次世代掌机在国内的景况。如果读者大人们对我们现在的排行榜有什么好的点子，可以通过回函卡或是直接写信告诉我，来信时请注明“掌机游戏排行榜栏目天意收”。

用心感受 游戏品质

责编/翔武

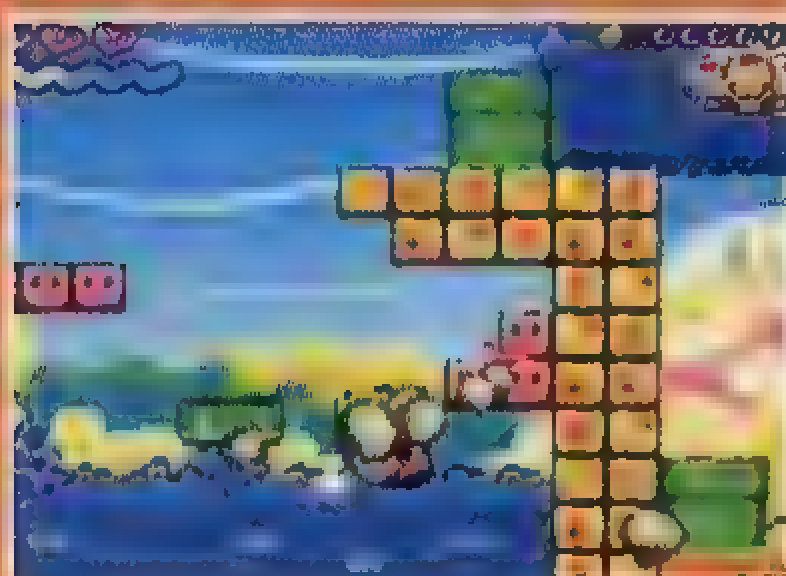
近期NDS的大作真是层出不穷,先是《超级公主碧奇》和《宝宝从哪来?》,《银河战士弹珠台》的美版也紧随其后,《模拟人生2》是GBA近期比较不错的作品。

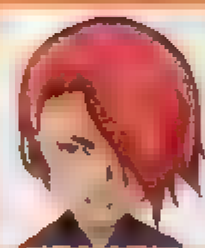


超级公主碧奇

スーパープリンセスピーチ

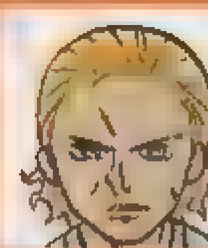
任天堂	2005.10.20
ACT	对应触笔
1人用	全年龄推荐





翔武

在如今的续作成风的业界,崭新的创意显得格外重要,本作的出现相信会让许多玩家都会大跌眼镜。谁能想到万年的绑架女竟然有一天就成为主角去城堡挑战库巴,而目的竟然是救出马里奥,完全调转的角色关系给人以相当大的新鲜感。当然游戏并不仅仅就只是具有创意,作为一款动作游戏本作同样具备很高的素质,利用DS触摸屏而实现的情感系统相当的有趣。



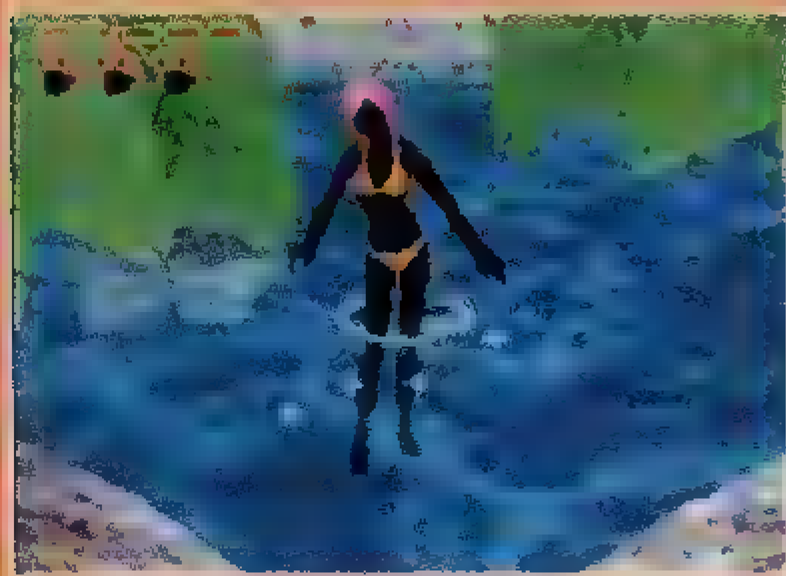
天意

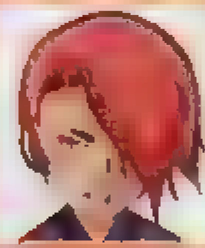
碧奇原来也有一天能去救马里奥了,看来离火星撞地球的日子不远了。虽然有些恶搞的成分,但是在如今的业界这样的创意显得很是珍贵了。游戏的风格跟马里奥系列比较接近,画面的表现比较中庸,只有GBA上游戏的水准,不过优秀的关卡设计弥补了画面上的不足。利用情感系统解开游戏的迷题相当的有趣,再加上丰富的收集要素和较低的游戏难度,非常适合女性玩家。

宝宝从哪来?

赤ちゃんはどこからくるの?

SEGA	2005.10.20
ACT	对应麦克风
1~∞人用	全年龄推荐





翔武

本作的剧情是围绕男主角和一见钟情的女友,以及青梅竹马间的三角关系而展开的。男主角不但要费劲心思去追女友,还要想办法对付情敌。本作仍然是利用NDS的机能完成各种小游戏,从而达到游戏的目的。本作在前作的基础上在双屏的利用性上做了强化,有些小游戏是要把NDS放倒玩的,这个创意实在是别有一番趣味。本作在多人游戏上也有了强化,值得推荐。



暗凌

和NDS一同首发的游戏《愿为你而死》相信大家一定还有印象吧,时隔不到一年,SEGA推出了这个系列的续作《宝宝从哪来?》,这一作的风格继承了前作,人物仍然是采用剪影的形式。由于前一作并没有利用到NDS的无线通信功能,所以在本作中强化了这一点,并且做得多种多样,不但可以无线联机,还可以实现一机多人游戏,乐趣无穷。

表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

模拟人生
THE SIMS 2

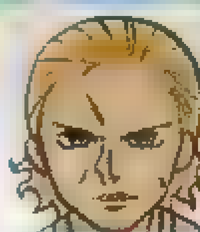
EA	2005.10.24
SLG	256M
1人用	全年龄推荐





雪人

PC平台上备受的《模拟人生2》现在也在GBA上登场了。与掌机前几作相比较，本作的系统变化很大，主要体现在加强了任务部分，而降低了模拟育成部分所占的比例。任务中首次出现动作方面的要求，可以说掌机平台的模拟人生已经越来越有AVG的趋势。如果你喜欢SIMS系列，而又厌倦了PC上那种形式的话不妨来试一下这部游戏。



天意

GBA虽然已到末期，但是各大厂商仍然不放过在GBA上开发游戏的机会，EA公司也不例外。EA公司在PC上人气颇高的著名系列《模拟人生》再次登陆GBA。本作的容量达到了256M，游戏的内容很丰富，任务非常多，值得一提的是本作的任务中加入动作要素。本作的画面和前作相比提升的不明显。本作耐玩性极强，喜欢这个系列的玩家一定要玩一玩。

银河战士弹珠台
Metroid Prime Pinball

任天堂	2005.10.24
TAB	对应震动包
1-8人用	全年龄推荐





天意

本作类似《银河战士》系列的番外篇，萨姆斯变身为小钢珠再次踏上了消灭宇宙病毒侵略者的征途。游戏中的弹珠台都是历代游戏中出现过的场景，而背景音乐也是游戏中出现过的，敌人则是大大小小的宇宙怪物。上下屏幕将弹珠台分为了上下两层，击中特殊的坑位可以获得各种超级能力。喜欢《银河战士》的朋友千万别错过了。



雪人

只要是可以变成球的东西就一定会出弹珠游戏，这已经是一个定论了，就算是萨姆斯也难逃这种厄运。本作台面给人的感觉充满《银河战士》系列的风格，十分华丽。游戏中，台面被分为上屏和下屏两部分，可以通过划动触摸屏来晃动台面。游戏的音乐和音效给人的感觉十分不错，很有带入感。另外本作是NDS上第一个支持震动包的游戏。

乱划 幻侠乔伊
スクラッチ!ビューティフルジョー

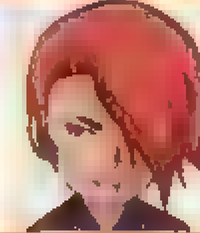
CAPCOM	2005.11.02
ACT	对应触笔
1人用	全年龄推荐





天意

优秀的创意完全弥补了游戏因机能不足而略感粗糙的画面，精细的3D过场动画表现出厂商的诚意。更重要的是游戏的系统和关卡设计，本作充分利用了DS的机能，在双屏和触摸这两个要素上大做文章，不过没有用上麦克风多少有些遗憾。关卡设计之巧妙使本作所表现出的风格和系列其它作品有些差异，却丝毫不影响游戏的整体水平，甚至有过之而无不及。

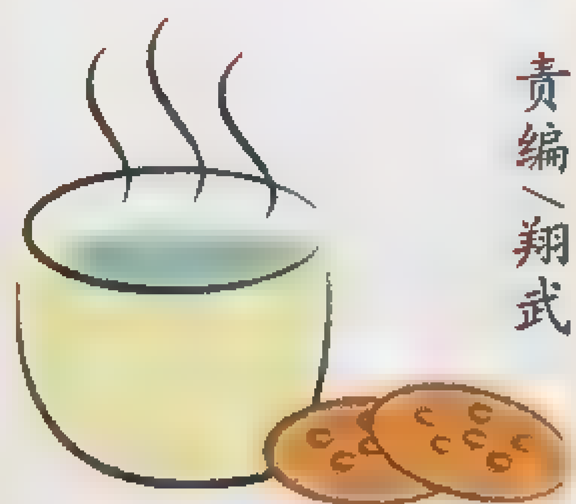


翔武

游戏的画面上十分接近于其家用机版本，但是在帧数上明显要少很多，而且在同屏人数稍多的时候就会出现非常明显的延迟现象。DS机能的先天不足并没有影响到本作的素质，游戏降低了游戏战斗的爽快感，而是将重点放在关卡和谜题的设计上，游戏灵活运用了DS的机能，并且将其发挥到极至，不过可能因为机能限制，缺少了QUICK这个VFX能力多少有些遗憾。

周豪 | PG是开启通关之门的钥匙。
读者资料 | 男，14岁，广东清远连山吉田镇民族中学初二(4)班，513200

游戏品味



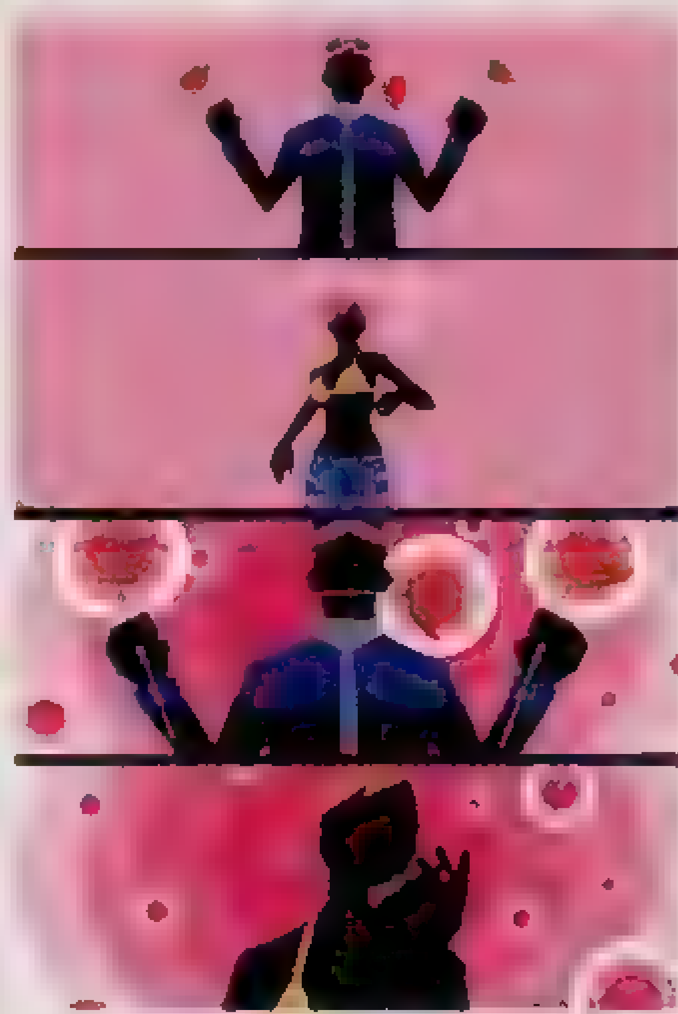
责编/翔武

生命诞生之前的奋斗



早在NDS发售之时，首发游戏之一的《愿为你而死》就显得与众不同，虽然是以小游戏集合的形式来描写追求心上人的艰难坎坷，但是其对NDS机能的把握和利用非常出类拔萃，而以剪影表现人物的这种独特风格也给人留下深刻印象。

时隔一年不到，SEGA又推出了这款游戏的续作。《宝宝从哪来？》的画面风格继承了前作，仍然以剪影形式来表现，剧情设计则更夸张。男主角对一见钟情的女子展开追求的同时，还要面对十一个被自己的心上人的魅力打败的情敌，好不容易战胜情敌十一人众之后，又半路杀出个曾经是自己邻居的天才少女，她为了追求男主角真是无所不用其极。从尾随男女主角伺机破坏到抓走男主角的情敌们进行洗脑，从用数门爱的大炮轰击男主角到用吹箭对女主角下毒，天才少女还几次三番驾驶巨大的自制机器人亲自上阵阻挠两人的恋爱。制作人是想表达“真爱无敌”的思想吧，天才少女终于在男女主角的爱情面前败下阵来，不死心的她又仿照男主角的样子制作出人型机器人，这段小插曲可以在通关后追加的模式中看到。



说到对NDS机能的利用，本作简直可以说是达到了极致，除了像前作那样让玩家疯狂地在屏幕上又点又划和吹气吹到头晕目眩以外，还别出心裁地让玩家能竖着玩甚至倒着玩！在这一点上任何游戏制作厂商都只能自叹不如。

鉴于前作只能一个人玩，实在不符合掌机游戏多人同乐的思想精髓，也浪费了无线联机的机能，本作对此进行了大大强化。联机通信的小游戏最多能使四个拥有NDS的人用一盘卡带享受有趣的对战，像划着独木舟互相抢夺女主角这样引人爆笑却充满竞争的小游戏也只有在《宝宝从哪来？》中才能体验的到。如果只有一台NDS也能简单实现多人同乐，玩家们可以通过切婚礼蛋糕的小游戏测试两人的默契程度，而蛋糕切完之后还会有各种造型的可爱的小宝宝出现哦！如果人多的话还能一起玩传递NDS的游戏，按照屏幕上的提示按住按键然后传递给下一个人，也许传递过程中会出现匪夷所思的NDS持有方式，但是千万要小心，别把NDS掉到地上去哦。

玩这款游戏是非常辛苦的，无论是玩家还是NDS的屏幕都很受折磨，但是男主角的艰辛更甚，在追求到心上人组成家庭和新的生命诞生之前，是要努力奋斗的。

文/暗凌

汪沛	玩掌机就是心与游戏的零距离接触！
读者资料	男，14岁，北京市东城区海运仓小区12楼3单元401号，100007

美女救英雄，谁说女人当不了家

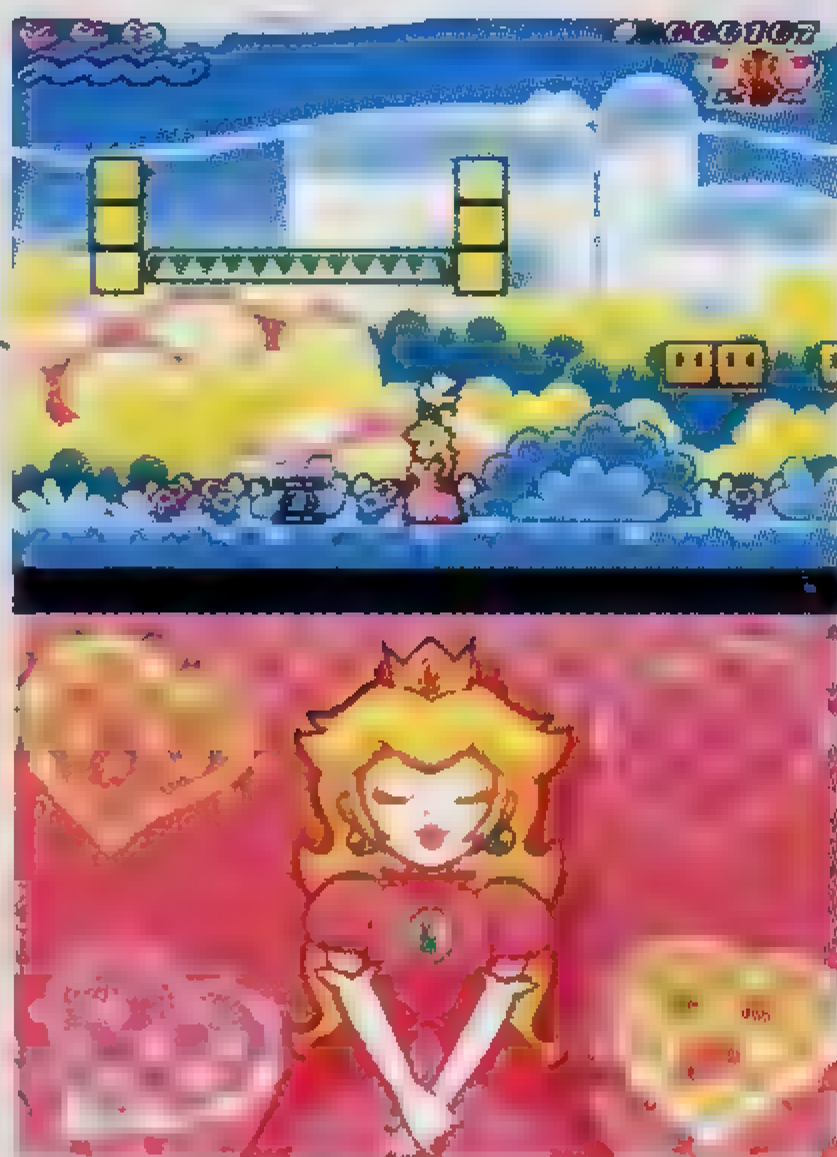
要说如今的游戏界女性角色的数量是越来越多，她们中间许多都是男性玩家们平时讨论最多的话题之一，这其中甚至有一些女强人可以一跃成为游戏的主人公，“驾驭”男性玩家去操纵她们完成游戏。抛开那些专门为MM准备的女性向追GG的游戏，还有一些风格硬朗世界观昏暗的游戏也采用了女性作为主角，例如著名的《银河战士》系列的主人公萨姆斯，女性的柔美与战争的残酷形成鲜明的对比，给予玩家以强烈的冲击。这样的反差在动漫界也有许



多经典的例子，但是我们今天要谈的女英雄并不是那些可以比肩于男性的女强人，而是游戏界内最有名的“被绑架女”——碧奇公主。在过去的20年里，马里奥红遍了全世界的每个角落，他的超高人气使得碧奇公主——作为马里奥每次战斗的最终目标也让全世界的玩家都认识了她，从一开始她就将一个手无缚鸡之力的小女生形象灌输给玩家。可是谁都没有想到，竟然有一天碧奇公主会去挑战库巴，而解救的目标竟然是马里奥等人！！这个游戏就是《超级公主碧奇》。诡异的故事设定充满了恶搞的成份，但是也不能不说是一个崭新的创意，在如今靠续作吃饭的业界，一个好的点子对玩家对厂商来说都有不同的意义。



凭心而论，作为一款动作游戏，本作还是具有很高的素质。游戏从画面到音效甚至是操作都跟马里奥系列非常接近，只不过取消了马里奥的加速跑的设定，碧奇普通状态的跑动实际上就是加速跑，而按住L/R键可以实现缓慢走动，并且在游戏中的某些关卡中必须要用到。本作最大的特点就是它的情感系统，利用DS的下屏可以随时变换碧奇的情感以使她具备某些特定的能力，以此来解开游戏中的各种机关。这里就要发挥玩家们的想像力了，例如用情感“哀”哭出来的眼泪来使水车转动；用情感“怒”燃烧出来的怒火去烧掉木制的浮桥等等。游戏中诸如类似的设定有许多，玩家可以在游戏不断的体验到新鲜感和成就感。玩家还需要救出被库巴绑架的蘑菇王国的市民，关卡中这些蘑菇市民都被巧妙的隐藏起来，需要玩家仔细寻找才能找齐。游戏的收集要素非常多，许多要素必须到二周目是才能收集到，甚至有些还要收集金币到商店中购买才能得到。虽然游戏到了后期有些赶工的成份，没有前面做得那么精细，但本作绝对是一款不可多得的动作游戏大作，就凭它的优秀创意就应该值得玩家们的尊重。



文/天意



李杰	这次买书，书店BOSS专门给我留了一份有两张回函卡的书，让我感激不尽。
读者资料	男，18岁，北京市大兴区林校北里15号楼4单元401，102600

NDS的"磨难"

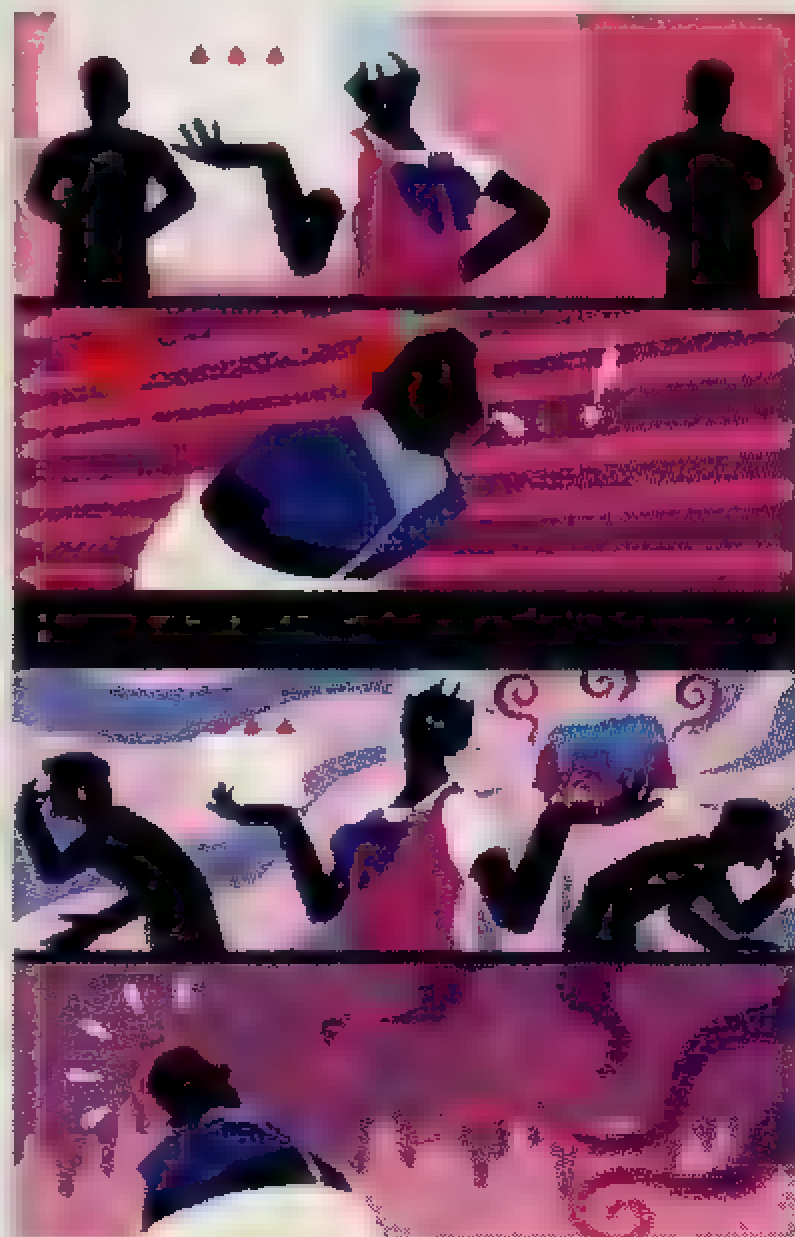


NDS的触摸屏带来新奇游戏体验的同时，也带来了一些令人头疼的问题，娇嫩的屏幕一划即伤，等到发现的时候屏幕已经变成大花脸了。屏幕保护贴虽然解决了大问题，不过大家玩游戏的时候还是要注意下手的力度，尤其是玩一些堪称"屏幕杀手"的游戏时，可别一激动起来就忘记手下留情了哟。就好比一般用了防晒霜的人更容易晒伤，为什么呢？因为他们觉得用了防晒霜就没有后患了，所以忘情地在烈日下暴晒，反而是没用防晒霜的人比较注意保护皮肤。下面这些游戏都是称得上"屏幕杀手"的游戏，特别提醒大家玩这些游戏的时候一定要注意，游戏虽然好玩，但是别忘记保护爱机哦。



《愿为你而死》是世嘉的创意之作，游戏中充满了各种新奇的想法。主人公为了追MM几乎是上刀山下火海受尽各种苦难，从救MM于疯狂奔驰的牛群到开着汽车以行人为炮弹打翻绑架MM的车，从踩着独轮车通过摩天大楼之间的窄道到一个人一枝火把勇斗巨大的食人花，最后除了打败情敌的机器人和打败情敌本人以外还要打败威胁着MM生命的死神，让人不得不感叹爱情真伟大，虽然他的种种遭遇以现实的眼光来看根本是匪夷所思。

从最初的拯救被吞入腹中的金鱼开始，我们的手和主机的触摸屏就一直在高强度工作，只有在出现用麦克风玩的游戏时才能得闲片刻，随即又投入到新一轮的又点又划的疯狂动作当中去。玩这款游戏从头到尾的大部分时间都用来进行这些疯狂动作，对触摸屏具有巨大杀伤力，等到终于通关看到结局的时候才能松一口气，但是你以为这样就完了？NO！这么想可就大错特错了！你在游戏中顺利通过的小游戏已经全都可以单独挑战了，难度有10级，一次都不允许失误，而你刚才通关的只是NORMAL难度而已，还有更恐怖的HARD和HELL在等待你挑战。



刚发售的《宝宝从哪来？》也秉承了上一作的风格，人物仍然是以剪影形式表现的，不过这一次的爱情长跑更加曲折，

张洲　娱乐是地上草中的花，在同一种世界也有着不同的色彩，为别人和自己增加新的生命力。
读者资料　男，20岁，浙江嘉兴市嘉兴学院成教院国贸04班，314000

主角和他的青梅竹马以及心仪的女孩形成了三角关系，在追求心上人的时候还要遭受青梅竹马的各种折磨。对，就是折磨，在久别十年重逢的宴会上被反绑双手，还要躲避青梅竹马扔过来的充满异味的巨大蛋糕，我除了要为主角默哀以外，还要为NDS的屏幕默哀，触摸屏受到的折磨可是更甚于主角的呀！



《超级马里奥64DS》虽然是经典之作，不过马里奥的威力比不上小游戏的威力，大部分玩家都被这款游戏中收录的各种小游戏迷住了，时间都花在了小游戏上，反而无视了等待收集的150颗星星。小游戏的魅力就在于随时能拿出来玩，哪怕只有五分钟，也足够能滚上好多次雪球了，再加上这些小游戏的设计很独到，一定要用触笔来玩，这种乐趣可是玩GBA游戏体会不到的。大家乐于挑战的弹弓打炸弹、双色炸弹等都是要在屏幕上划来划去的游戏,更“万恶”的是每次玩的成绩都会被记录下来,为了打破记录需要更加努力地挑战,需要更长时间地玩游戏,触摸屏就在这不知不觉中受到损耗。

《触摸瓦里奥制造》就更不用说了，小游戏之多之有趣可说是所有游戏之最，让人在坐公共汽车的时候都忍不住拿出来玩一玩，但是

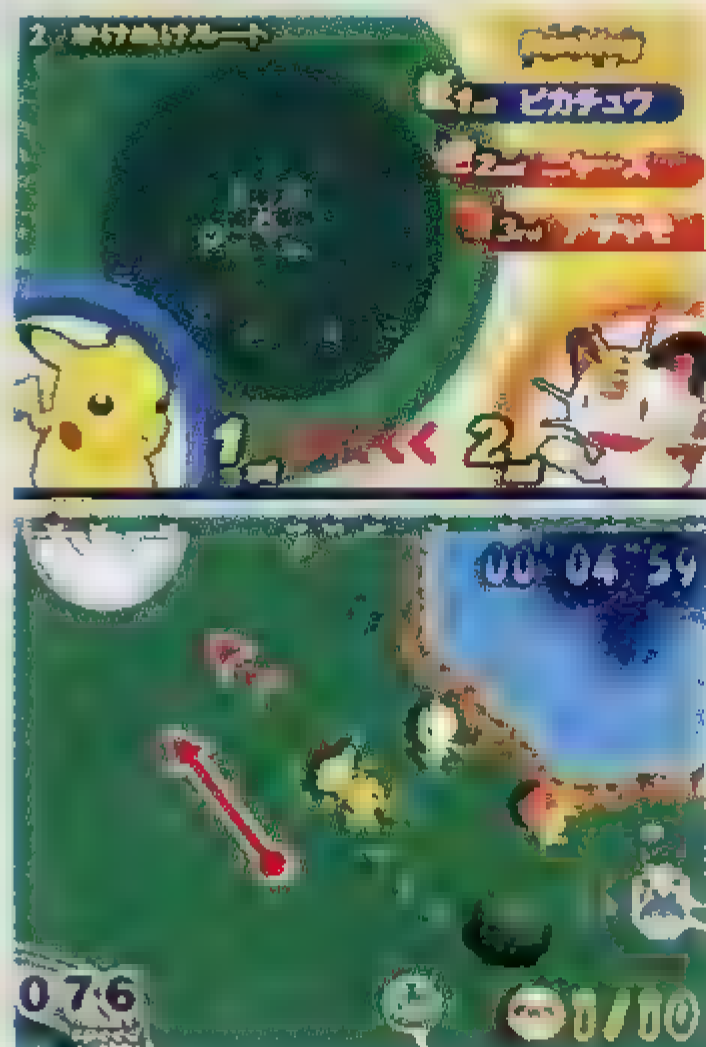


一定有人有过这种感受吧——在车辆颠簸的时候玩诸如打蚊子之类需要在屏幕上点击的小游戏，简直有种要把触笔插到屏幕里去的感觉。当然，如果在火车上玩的话就好多了，至少不会颠簸得很厉害，如果你愿意在无聊的长途旅行中挑战一下玩小游戏的个人记录也没问题，比如挥手再见的那个游戏一口气能到多少关，就算玩到自己的手腕酸痛也没关系，也许当你停下来的时候会发现身边的人在目瞪口呆地看着你哦。为此除了要特别指出大家要注意下手力度以外，我要给玩这款游戏的玩家特别附加两条忠告：第一，如果不想为了触笔猛力点在屏幕上而心疼的话，就不要在颠簸的车上玩；第二，如果不想为了被身边的人用奇怪的眼神注视而羞赧的话，就不要在公共场所玩。

《口袋妖怪 冲刺》是NDS上第一款以“口袋妖怪”之名推出的游戏,不过它并不是正统的《口袋妖怪》系列作品，而是一款动作竞速类游戏。玩家要用触笔控制皮卡丘的跑动，沿着特定的路线穿越森林、草地、沙滩等地形，最终目标是到达终点取得冠军，这听起来很像是普通竞速类游戏，但是玩法上可就大相径庭了。普通竞速类游戏一般只需要用到方向键和控制油门、刹车、换排挡的键就可以了，但是《口袋妖怪 冲刺》是一款不折不扣需要“动手”的动作竞速游戏——控制皮卡丘跑动是需要用触笔在屏幕上不停划动的。而且玩的时候必须结合两个屏幕上的画面来判断行进方向和选择具体路线，这跟竞速游戏的看着固定地图沿路前进的玩法可差了很多，最直接的影响就是如果你不适应结合双屏画面来找路线的话,那么用触笔在屏幕上划动的次数和时间可能会增加很多，路痴的话就可能成倍增加哦！



其实这款游戏还是很有趣的，就像《马里奥赛车》一样有辅助道具和抄近路的设定，皮卡丘在各种地形上奔跑的时候会因为地形影响而减速，使用对应的道具就能忽略这个影响，所以别忘记一边跑一边拿道具。抄近路在游戏中的表现是使用气球飞行，但是降落的时候要



注意根据风向来调整，可爱的皮卡丘腰绑两个气球飞到空中以后，你就会发现原来脚下的竞赛场地的形状居然是口袋妖怪的造型，而且跟《口袋妖怪　绿宝石》联动以后，还能增加比赛场地。最有意思的设定莫过于通关以后可以把反向控制的选项开启，那就要指东打西了，需要一段时间来适应才行。

玩过《METEOS》以后就会发现触摸屏上留下了一条条竖直的痕迹，非常整齐，这跟游戏的玩法有莫大的关系，纵向移动彩色的方块陨石，排列成横或竖三个同色的就可以点火，把连结成一大片的陨石推到空中，在空中二次点火的话就推出大气圈进入太空，由于只能纵向移动，留下的痕迹当然是一条条直线啦。虽然规则很简单，但是这款游戏的变化很丰富，也因此非常吸引人，游戏中设定了被陨石袭击的多个惑星，每个星球上的元素组成、重力、纵向点火和横向点火推进力等特点各有不同，直接影响到出现陨石的种类和游戏技巧。所有打入太空的陨石都能作为合成素材而收集到，可以用来合成新的稀有陨石、道具、惑星，甚至合成出游戏音乐来，合成室的这个设定为游戏增色不少。



《METEOS》也是让人很有挑战欲望的游戏，尤其是陨石像暴雨一样密集地落下时，不仅是挑战你的眼力脑力和腕力，也是对心理的一种挑战，只有真正的高手才能做到在这种情况下不慌不忙游刃有余，轻松完成清空全屏陨石的超级点火。这款游戏除了能选择电脑对战以外，还能一卡多人无线联机，甚至可以向朋友的NDS发送游戏的试玩版，两台接受了试玩版的NDS也能联机，实在是太有趣了。当然，接收到的试玩版在关机后就会消失，在体验到无比的乐趣以后，相信迷上它的人肯定会去买这个游戏的。在游戏发售之前BANDAI公司就曾经在日本的几个城市开展无线下载试玩版的活动，有不少玩家被这款游戏深深地迷住了，NDS连续几天不关机，以便能在买到卡带前一直玩这款游戏。简约之美，在这款游戏上得到了很好地体现。



《catch! touch! 耀西》和《触摸卡比》是有异曲同工之处的两作，都需要在屏幕上用笔画出云彩或者彩虹轨道来引导主角前进，所不同的是前者更适合普通玩家，后者要求的动作性更高。《catch! touch! 耀西》中分为天空路线和地面路线两部分，首先要在马里奥宝宝飘落过程中加以引导，如果你的得分很高的话，那么地面路线中耀西背着马里奥宝宝行走的难度就会相应增加，反之，动作白痴玩的话，地面路线的难度就会降低以适应玩家。除了画出云彩引导以外，还要进行圈住敌人、发射彩蛋等其它操作，甚至有时候需要吹气让多余的云彩快速消散，触屏的损耗可不小。《触摸卡比》的节奏相对比较快，被魔女变成圆球状的卡比一直不停地滚动着，玩家动作要快才行哦，同时还要注意彩虹墨水的消耗量，否则很容易陷入危险的境地。卡比的复制能力当然还在，除了使用这些能力以外，必要的时候还要用彩虹盾来保护卡比，基本上玩起来是不得闲的。相较之下《触摸卡比》更被玩家们接受，而《catch! touch! 耀西》则被认为是投石问路之作，不管



怎么说，这两作是完全颠覆了传统的“动作游戏”的定义的。

想感受成为外科医生进行手术的体验吗？那么我推荐你玩《超执刀Caduceus》，但是你要先做好触屏可能损耗的心理准备或者贴上贴膜的物质准备。想当医生的话需要具备全面的医疗常识并懂得海量医用术语，不过即使你不知道这些也不妨碍玩这款游戏，只需要按照护士小姐的提示按部就班来完成操作就可以了，从最初简单的外伤处理到后来的力斗奇异病毒，这款游戏充满了科幻色彩。相比剧情交代，手术过程才是游戏的重点，你可能只需要一分钟就看完了某一章节的剧情，但是却要花上数分钟来完成一个手术，如果算上手术失败的话，也有可能花几小时来完成一个手术哦。



游戏中的手术过程，从开刀前的消毒到彻底缝合，都是需要触笔来完成的，有些手术甚至让人恨不得用两枝触笔左右开工来做，其实真的有人这么做过，用来代替第二枝触笔的是圆珠笔，不过并不是用来在触屏上划，而是用来点左边的一排手术器械图标进行切换，以此来节约时间。不要以为我在说笑，这么做其实是很有必要的，尤其是游戏通关以后追加的几个手术，节约一秒也许就意味着手术成功，为了NDS的触屏着想，挑战最后几关的次数不宜过多哟！



继《大合奏！乐团兄弟》后，任天堂又推出了《押忍！奋斗！应援团》，同样作为音乐游戏，给人的感觉还真是有天渊之别啊！玩《大合奏》只需要动动手指就可以了，而玩《应援团》是要动手的，只差一个字而已，对触摸屏的影响可就不一样了。《大合奏》里的HELP小节需要在屏幕上点触，一般也就是用拇指轻点一下就可以了，如果你愿意咬枝笔在嘴里点也没问题，这么演奏一曲下来最多在屏幕上留下点指纹。而玩《应援团》从头到尾都要配合哨声在屏幕上点来点去、划动几下或者猛力画圈，一曲下来不用说你累了，触摸屏肯定也累了。何况《大合奏》里不管错几个音符后果也都只是走调而已，《应援团》里错几个就直接OVER了，还必须再次重新玩，想必各位都是慢慢熟悉以后以每一节或几节为进度推进提高的吧，达到最终“气合神”称号的时候，想必屏幕已经遭受过最严重的摧残了，以后再也不会有什么游戏能带来更严重的摧残了。

除了上面“屏幕杀手”这些以外,还有些其它游戏也是不能掉以轻心的,例如《PACPIX》、《直感一笔》、《火影忍者 最强忍者大结集3》、《怪蛋英雄》、《滚动吃豆》等等等等……以下省略，这些游戏也是对触摸屏有着一定杀伤力的。大家除了用屏幕贴来保护屏幕以外，还可以试试用棉花棒来代替触笔，不仅可以起到保护作用，还可以顺便清洁屏幕哦（笑）！其实这些都是次要手段，最主要的还是需要各位玩家时常记住控制使用触笔的力度，希望大家都能在不伤害屏幕的情况下，尽情享受游戏带来的乐趣！

文、责编/暗凌

模拟人生2 THE SIMS 2

文/森罗万象
责编/天意



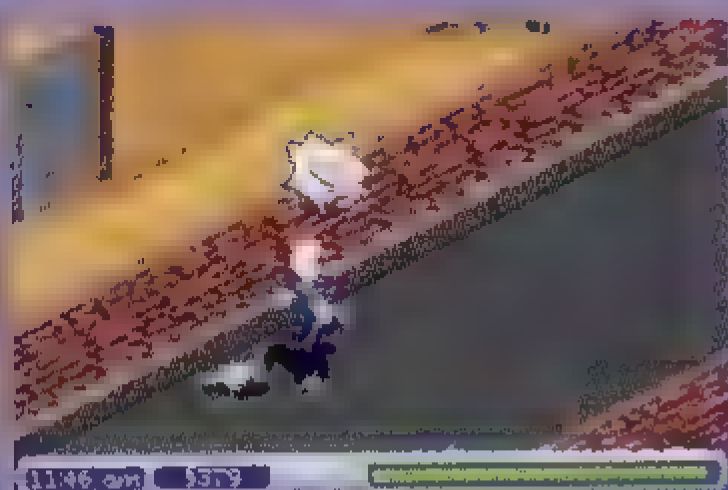
模拟人生2		
THE SIMS 2		
SLG	EA	美版
29.99美元	2005.10.24	1人用
256M	10岁以上推荐	无对应外设

GBA

"THE SIMS 2"的系统变革

十字键	控制移动，按住B可加速。
R	切换特殊道具，会影响A键的作用。
A	空手时可以与人交谈和捡拾地面上的东西,选择了不同的特殊道具后会有其他效果。
START	调出菜单。按L和R可以分别查看任务表，道具，状态和社会关系。
SELECT	调出系统菜单。可以进行保存进度等操作。
WORLD MAP	查看城镇地图。靠近建筑附近时会显示地名。
OPTIONS	可以改变游戏的音量和语言。
QUIT EPISODE	退出目前的章节。
SAVE GAME	存档。记得保存自己的劳动成果。另外活用S/L大法对游戏也很有帮助。
QUIT GAME	结束游戏，回到标题画面。

需求系统



这次的需求系统有较大改变,所有的需求数值均不可见,只有在低于一定程度才会以图案的形式在SIMS的头上出现，此时要尽快解决他们的需求，否则屏幕下方的绿色状态值会不断降低，一旦降为0就会强制度过一段时间并回到Bigbucks的办公室。虽说数值不可见会无法准确了解SIMS的需求，但在游戏时确实要方便很多，主要体现在需求值的影响变小了,因此游戏的连续性变强，不会再像以前那样老是为了SIMS的各种需求而疲于奔波了。

对话系统

对话系统从前作中的选择对话变成了选择话题，好处在于不用逐字逐句的去看对话的内容，只需要选择喜欢的话题即可。但缺点就是使好感度的增加有了不确定性，有的时候可能一个话题重复N次都难以提高好感度。



对话时，右边NPC头像上方有一菱形的槽，当话题引起对方的兴趣时就会增加，如果失败则会降低自己的状态值。当菱形被充满时，就能提升对方一点好感度。交谈时不能离开，否则之前的好感度不会累计。另外只要能提升对方的好感度就能完全恢复状态值，因此也不必过于担心状态值的减少。

对话分友善的交谈（FRINEDLY）、浪漫的交谈（ROMANTIC）、和威胁的交谈（INTIMIDATING）三种，每种中又有5个话题，不过开始时不少话题是被隐藏的，必须在章节间的休息时购买后才能使用。

章节完成度

新的《THE SIMS 2》在游戏流程上再次重新定义了GBA版和PC版的区别。与之前一样，游戏分为若干大章，但任务却采用了类似电视机架构的模式，整个游戏可以说就是一部电视节目，任务进行中还会有小游戏以插播广告的形式出现，着实让人忍俊不禁。而且每个章节中的任务都可以任意的顺序进行，对于SIMS系列来说这将会是全新的体验。每章过后，会从4个方面对玩家做一个章节完成度的评价：

Plot Points

任务完成度。只要通过了该章节，这一项总能是满值的。

Aspiration Conversations

交际度。只要将热情值加满就能得到满分，可以在状态栏中查看Aspiration的增长槽。

Hidden Want

隐藏任务。与主线任务不同，该任务的内容并不会显示，只有在完成了之后才会在任务栏中记录。



Errand

邮递员。在游戏进行中，有时会遇到NPC让你把东西转交给他人，只要顺利完成就能得到这部分的评价。

评价值会转换成点数，可以用来购买SIMS的交流能力以及一些游戏事件。因此这个系统无疑增加了游戏反复挑战的乐趣。

创建SIMS

开始游戏后自然是先要对你的SIMS进行属性设定，这些都直接影响到SIMS的外观和特性的，一定要好好的认真选择哦。

1、首先自然是输入你喜欢的名字。

2、选择SIMS的性别和肤色。

3、选择发型及其颜色。



4、选择上装的款式，而衣身和袖子更可以分别使用不同的颜色。

5、选择下装的款式和颜色。

6、选择人物热情值的增加方式。这是本作中一个新的数值，会随着SIMS与他人的交谈而增加，并且直接关系到章节的评价，因此每章结束前都要记得把热情值加满。而选择的热情值增加方式对应了3种对话主题，只要多进行相关的对话就能使热情值增加。



全部确定了之后选择YES，属于你的SIMS就制作完成了。哦，对了。除了前两项属性不能改变外，其它几项内容在游戏中都可以再次更改。让我们华丽地换装吧！

小镇大冒险

SEASON. 0

IT ALL BEGIN

STRANGE TOWN！就如同镇子的名字一样，我来到了这个奇怪的地方。第一个面对的人竟然是前作中的大反派——Bigbucks。他倒是开门见山，希望我帮助其把他投资的电视秀节目的收视率变为第一。不过这次他依然没动好脑筋，在镇子上所有人都不知情的情况，他竟然要用隐蔽的摄像机拍摄着居民的活动，并将此作为一个节目在电视中播放。不过在给我任务之前，他还是觉得要先进行一番练习。



0-1 Go Upstair and explore the town.

从楼梯走出地下室就能看到今后在这里要住的房子，虽然一个人居住不算小，但除了墙恐怕也没什么值钱的东西了。“好心”的Bigbucks还通过耳机来电补充到，生活必备的厕所还在加紧制作中……走出房门，就会看到住在边上的邻居Dusty Hogg。Bigbucks认为这是一个让我学会结识朋友的机会，只要成功提升Dusty Hogg一点好感度就能完成任务。

0-2 Buy a piece of furniture from the Pawn Shop.



Bigbucks给了500块钱，算是在这里白手起家的生活费，并要我去镇上的商店（Re-Spawn Pawn Shop)添置点必备的生活用品。跑去一看，东西还是挺多的，只可惜和钱包中的现金不成正比，因此先买下浴室和床吧。

0-3 Ues the toilet!

刚买完东西，突然感觉肚子不舒服。好在一出商店就收到Bigbucks的消息，说厕所已经制作完毕，快点回家解决问题吧。急忙赶回家一看，哇靠，有没有搞错，竟然有外星人坐在我的马桶上，还试图将我赶走！

0-4 Intimidate the alien off the toilet.

软的不行就只有来硬的了。从Bigbucks收到消息后，对那只ET使用威胁交谈。

0-5 Fix the toilet.

在用尽各种“恐吓”手段终于把ET赶跑了……不过总感觉还有什么事不对劲……哇靠，有没有搞错，马桶怎么成绿色的了……赶紧修一下吧。这年头，上个厕所都那么不容易……

0-6 Meet Daddy Bigbucks in the boardroom downstair.

回地下室找Bigbucks，他会告诉你电视秀中最佳的赚钱手段——广告！（即赚钱的小游戏）并立即让我试拍了一个可乐的广告。之后Bigbucks还给了我只手机，这样就可以和朋友们联系了。

0-7 Go to the Saloon to see what Dusty wants.

前往沙龙（Strangetown Saloon），发现Dusty正在这搞宴会。只不过这宴会实在有点特别，那就是什么东西都没有。到此我的训练算是结束了，在获得了评价之后，可以在Bigbucks的办公室中整顿一番。

这里共有6个项目可以选择：

Rating	查看前一章的完成度。
Social Moves	购买对话时可供选择的话题。
Plot Twists	购买建筑等项目。其中飞碟和金字塔可以开启两个章节，因此最好优先购买。
Change Clothes	更换新的服装。
Episode Select	选择下一个要玩的章节。
Save Game	保存进度。

SEASON. 1

1、Buried By the Mob

听到有人在敲门，于是出去一看，发现一个大家伙堵在门口不肯离开，既然如此只有威胁他一下。之后他才说出自己丢了重要的文件包，希望能帮助他找回。

1-1-1 Find and return the Briefcase to Jimmy 'the' Neck.

找到并归还JIMMY的文件包。由于没有头绪，因此还是先进行下面的调查吧。

1-1-2 Investigate the Pawn shop and the Saloon for clues.

调查一下商店和沙龙中两个奇怪的沙堆。

1-1-3 Gain Frankie Fusilli's confidence.

前往Frankie的家（Frankie Fusilli's House）。在里屋找文件包的委托人Frankie谈话，他听完后表示愿意帮忙，但前提是要先去找回他的女儿Ara。

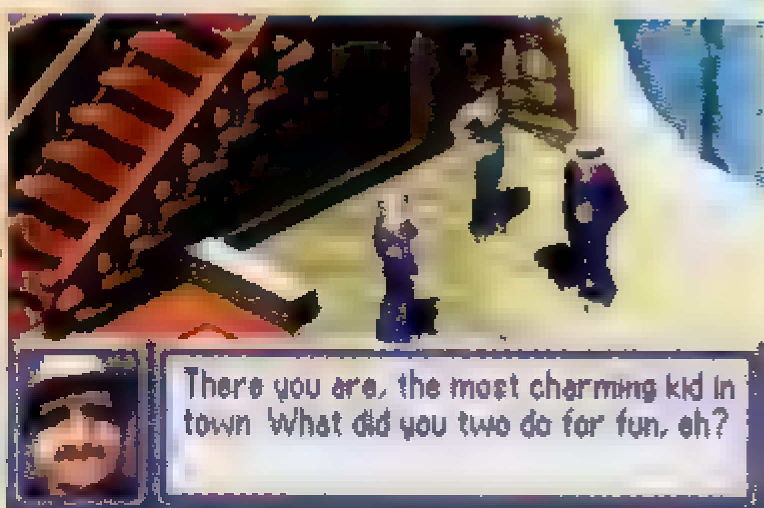
1-1-4 Make friends with Ara Fusilli.

在距离商店不远处的路口会遇到Ara，先成功与其友好地交谈一次后会得知她想进入赌场，但却被人监视着不方便进去，希望我能想办法吸引开正躲在不远处的Giuseppi的注意。

1-1-5 Get something to distract Giuseppi Mezzoalto so Ara can go to the Casino.

去商店购买一个Paddleball，然后回去送给Giuseppi，这家伙竟然专心地玩上了……看来Ara的机会来了。

1-1-6 Ask Ara to talk to her father for you.



在赌场里与Ara交谈，她答应马上回家去见她父亲。再次来到Frankie的家找他谈话，这回他终于肯把自己知道的事给说出来了。

1-1-7 Speak to Jimmy the Neck about what you've learned.



从Frankie的家中出来突然接到Bigbucks的电话，说是要暂停一下节目，这次又要插播汽车广告……在自家门口对Jimmy说说目前调查的结果，然后他给了我把铲子，让我帮他挖出遗失的文件包。

1-1-8 Dig in the desert and bring the briefcase back to Jimmy.



终于到了解决问题的时候，快去找出Jimmy遗失的文件包吧。在金字塔(Ziggurat)的场景里，一辆停在树上的红色轿车前有个土堆，挖掘后发现文件包。最后再回去与Jimmy交谈，他会再给你把水枪以表感谢。

——分支任务——

◆Hidden Want：

在沙龙与与Dusty交谈，得知沙龙里贮藏室的门坏了，希望能够修好。先到金字塔的场景处，在一艘船上能看到卖增加技能之书的人。购买一点Mechanical后就能修好沙龙里的门了。本作里技能的提升必须在这里购买，不过价格自然是越来越高。

◆Errand：

与动物园（Zoo Interior）里的Sancho交谈，选择Ask for Errand接受转交物品的任务。前往核电站（Nuclear Plant Office），把物品——Dam Drain Plug交给Kayleigh即可。

2、What Digs Beneath

1-2-1 Investigate where all the rats are coming from.

与Jimmy聊得正高兴，突然一阵晃动，大量的鼹鼠从路边不停地走过。看来有必要调查一下是怎么回事。一路朝着鼹鼠出现的方向，来到了盐矿（Salt Mines）。在里面遇到了鼹鼠王，交谈后它希望我能帮它找来一些东西……出门时遇到了Penelop，听了我的话后他担心鼹鼠王可能有什么邪恶的计划，不过她说她会想办法，因此还是让我先去找到鼹鼠王要的东西。

1-2-2 Luck the spines of a flowering Spiny Cactus.

金字塔场景中会发现大量开花的仙人掌，不过千万不要直接去接触，要先去商店买来Heavy Work Gloves后才能采摘，否则会因为中毒而昏倒。

1-2-3 Acquire a chunk of fissionable plutonium.

从赌场里的Luthor口中得知他有我需要的东西，不过自然不能白送给我，得花300元他才肯交易。在选择了“Give 300 Simoleons“后回到自家门口调查信箱就能得到了。

1-2-4 Pick up the plutonium behind the City Hall.

在市政厅（Strangetown City Hall）的后面会发现一个装着绿色液体的瓶子，这正是我需要的东西。

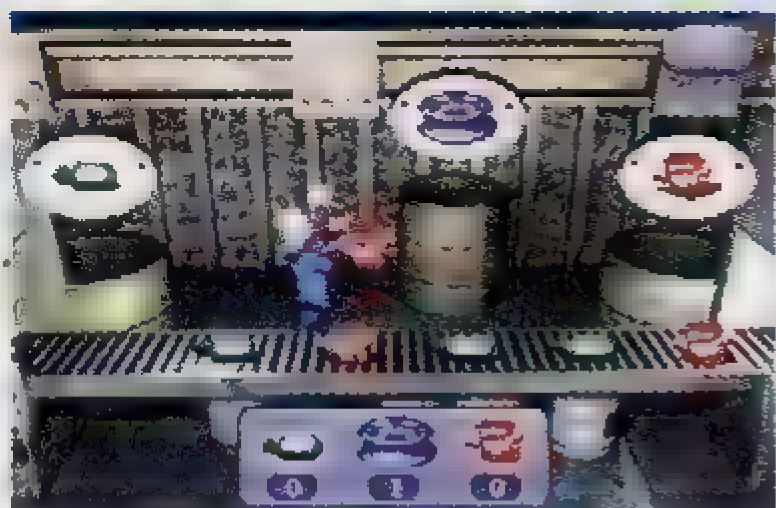
1-2-5 Find a pair of rubber waders.

再次回到赌场找Pepper谈话，得到下一个任务。

1-2-6 Dig up the waders in the field behind the Factory.

在工厂（Optimum's Tech Factory）后方的空地上会发现一个土堆，用铲子挖掘后得到道具。

1-2-7 Get a pile of scrap iron.



进入工厂，与机器人Optimum谈话，他表示愿意给我铁块，但得先帮它做分拣垃圾的活……完成之后Optimum如约给了我铁块，但是却太大无法带走。看来得找个有力气的人帮忙才行。

1-2-8 Find someone strong to help rip out the iron.

说到力气，傻大个Jimmy应该够劲了。在Frankie的房子里找到他后，与他友善地交流一次后，他爽快地答应帮忙。之后把他带到工厂就能完成任务。

1-2-9 Return to Lord Mole with all of the items.

好不容易搞到了所有的东西，准备回去找鼹鼠王，不想又接到Bigbucks插播可乐广告的消息……在盐矿中，再次遇到Penelop，他觉得时机成熟了，该揭穿鼹鼠王的目的了。于是两个人为了得到我的信任而争执了起来。到底我该站在哪一边呢?

1-2-10 Chooes who to side with by talking to Penelop Redd or Lord Mole.

与你支持的一方交谈，但无论选择哪边都无所谓，只是在接下来的游戏，要攻击你没选中的那一方才行。不过即使打错也没有影响，打中一定数量就能通过。之后本章完成。

—— 分支任务 ——

◆**Hidden Want:**

在Frankie的房子中调查橱柜得到Microfiche，把它交给边上的Jimmy即可完成任务。

◆**Errand:**

首先沿着市政厅向右下走，在农场中与Jebediah交谈接受委托。来到核能试验室外，与Mamma交谈，将Luxury Chair交给她，任务完成。

3. Aliens Arrived

（在章节之间的Plot Twists中购买了飞碟后才会出现。）

1-3-1 Give Tank's "bouquet" to Kayleigh.

与Dusty正聊着，突然Tank拿着花过来，希望我把它送到Kayleigh的手里。在核电站中，当我把花递给Kayleigh后，她却因为纸花的材料而变得非常愤怒，并要去Tank问个究竟。

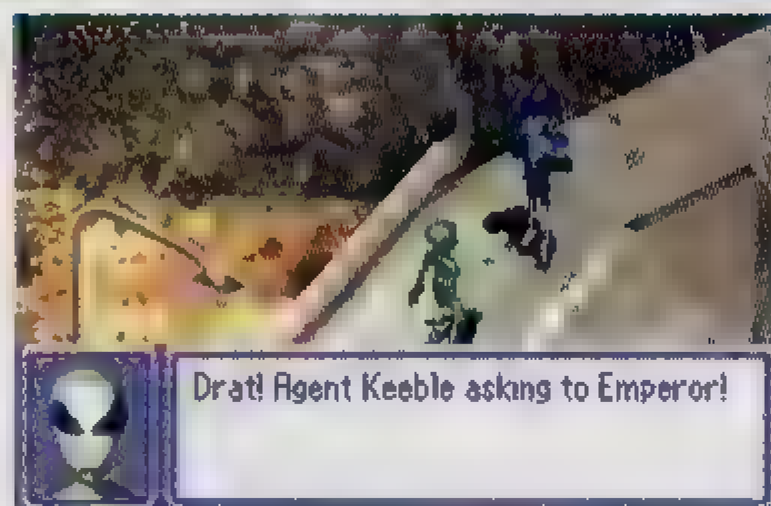


1-3-2 Confront Tank at his barracks about his gift.

在House Barracks里看到3人正在争吵，刚想上前劝阻，突然又一个Tank从外面走了进来，当看到还有个Tank在里面时立刻转身跑开了，当众人追出去时看到了后者恢复成外星人的摸样离开的一幕。原来之前的事是一场误会。之后又是跑车的广告时间。

1-3-3 Check the Canyon and Dam areas for a way to reveal the alien impersonators.

路过商店，发现大家都在受到外星人的困扰……看来问题严重了。得赶快解决。赶到水坝（Dam Interior）后意外发现正在交谈的两个外星人，幸运地得知，水是它们的弱点。看来Jimmy送的水枪要派上用场了。



1-3-4 Drench the aliens!

往回走，路上遇到外星人，使用水枪可以轻松地消灭它，小心如果被它碰到的话是会扣状态值的。

1-3-5 Go to the Dance Club to save it from the aliens!

赶到俱乐部（The Cavern Club）想要阻止外星人的阴谋，不料却发现自己进了它们的陷阱。被抓后位于盐矿中，并且原本的出口被堵住了。不过还好，与鼹鼠王交谈后得知在洞穴有隐藏的通道。过去对着一处土堆使用铲子果然发现了道路。

1-3-6 Enlist the aid of Bigfoot and Optimum Alfred to defend the town.

寻找Bigfoot和Optimum来帮助大家抵抗外星人。

1-3-7 Clear the Nuclear Plant of aliens,then speak to Bigfoot.

在通往核电站的路上看到Bigfoot，交谈后他会让你消灭核电站内外的所有外星人。完成后再与其交谈即可。

1-3-8 Clear the Factory of aliens, then speak to Optimum Alfred.

与工厂外的Optimum交谈，它会要你把工厂里的外星人全部消灭。同样完成后再与其对话即可。

1-3-9 Return to Lord Mole.

回去找鼹鼠王，它告诉我外星人正企图占领水坝。

1-3-10 Clear the Dam of aliens, then speak to Lord Mole.

将水坝附近的外星人也全部消灭后，回去找鼹鼠王说话。现在终于是时候将外星人全部赶走了。

1-3-11 Stop the aliens at their ship near Jebediah Jerky's ranch.

到UFO Interior会发现外星人的飞船正停在那。不过千万别贸然上船，否则会被ET朋友们好好地“招待“一番。这里要先消灭飞船外的敌人，之后会得到一个变形成外星人的道具，这样才能安全进入飞船。

1-3-12 Disable the alien's weapons in the computer!

对话后调查右上角的计算机，将其破坏就能彻底粉碎外星人的阴谋了。最后，失去了力量的外星人不得不全部撤退，而小镇又恢复了往日的和平。

—— 分支任务 ——

◆Hidden Want：

当在俱乐部被捉之后，再次回到这里消灭里面的外星人即可完成任务。

◆Errand：

与Gothic Gardens里的Ava交谈，接受了要递送的物品后，将其交给市政厅里的Penelop即可。

SEASON. 2

1、Blackout!

2-1-1 Investigate the explosion at the Nuclear Plant.

正在聊天的时候，突然核电站方向发生巨大的爆炸。整个城市的电力一下子被切断了。Kayleigh不顾正在爆炸的危险，冲向了核电站。太危险了！得过去帮助她一下才行。于是我也冲进了电站内部。后来在Kayleigh和Mamma Hogg两人的努力下，爆炸终于停止了。



2-1-2 Bring 10 Nuclear Fuel Rods to Mamma Hogg.

尽管爆炸非常可疑，但当前的首要任务还是恢复城市的电力供应，因此Mamma希望我能帮她找来10个Nuclear Fuel Rods。在此之前，她会在医院(Medical Center)里等我。这种东西在镇子上随处可见，就是一种发绿光的长棒。因此如果之前有收集的话，这里就不用在频于奔波了。

2-1-3 Ask around town about the little Insignia.

在商店里，遇到了Ava。她对我手中的图章产生了兴趣，说曾经在Kent那也见过一个一样的图章。等一下，这个图章不是在电站发现的么……难道说造成爆炸的犯人是……

2-1-4 Go see Mamma Hogg at the Medical Center.

回医院找Mamma谈一下现在的情况，她觉得应该调查一下Kent。

李鑫田 读者资料　最近入手了自己第一台掌机——PSP,从此正式踏入掌机玩家的行列。
男，17岁，湖北省武汉市青山区柴林花园9栋三单元401,430081

2-1-5 Investigate the Warehouse.

来到Kent的仓库（Warehouse Interior），发现他正在屋顶上鬼鬼祟祟地干着什么。连平时大门敞开的仓库，今天也被锁个严严实实。事情越来越可疑了，看来必须进一步调查。

2-1-6 Find a way past the locks and enter the Warehouse.

按刚才Kent的操作顺序调查楼顶的3个机器，(中——右——左)。之后左侧的通道打开了。进去后没料到竟然发现大量的核能棒，准备不足的我当场因核辐射的冲击而晕了过去……

2-1-7 Recover Kent's nuclear rod stockpile.

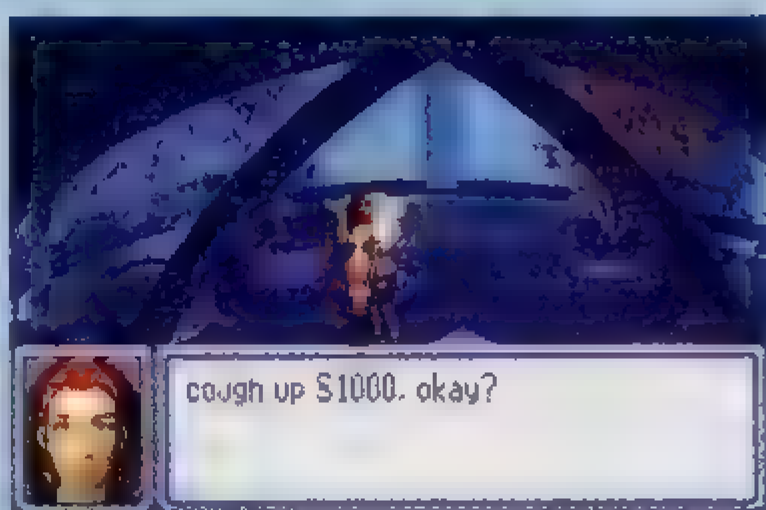
醒来后发现自己在医院，Mamma在听了事情经过后，希望我能将仓库里的核能棒全部回收，不过得先想办法防止核辐射才行。

2-1-8 Get the radiation protection from Penelope Redd.

在市政厅里与Penelope谈话。她表示可以帮助我防止核辐射，不过得让我自己准备材料。

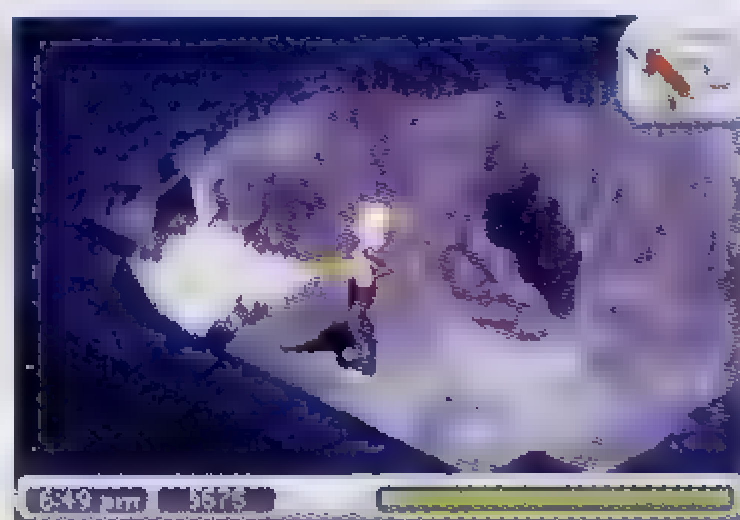
2-1-9 Get the Skin Cream from Misty Waters.

在花园（Gothic Gardens）中找到了Misty Waters，她有我需要的Skin Cream，不过竟然要我出1000元买。



2-1-10 Find Thorium in the Salt Mines.

与鼹鼠王交谈后得到信息，然后用水枪喷射盐矿左侧的一块紫色晶体就能Thorium了。



2-1-11 Bring the Nuclear Rods to Kayleigh Wintercrest.

得到2个东西后回市政厅找Penelope，这样我终于能免受辐射的伤害了。快去仓库搬运核能棒吧。不过刚进入仓库就又收到Bigbucks的广告通知。收集到所有的核棒完成2-1-7后，到核电站找Kayleigh，至此城市电力终于恢复了，而事情也真相大白，幕后黑手竟然又是那帮外星人。

—— 分支任务 ——

◆**Hidden Want**：

在仓库会找到一个绿色的瓶子，然后去牧场，把东西给Jebediah后任务完成。



◆**Errand**：

接受Frankie接受的委托，然后去俱乐部，把东西转交给Luthor后大功告成。

2、A Brand New Scent

2-2-1 Use the Pawn Shop telescope to spy on the eligible bachelors of Strangetown.

在市政厅接受Jackson的委托，帮助调查镇上一些单身汉的反常行动。在商店的2楼会发现一架望远镜，好好地调查一番吧。

2-2-2 Go see Honest Jackson at City Hall.

去市政厅，把刚才看到的情况报告给Jackson。原来这家伙竟然喜欢Kayleigh，要我帮助"铲除"他的情敌……虽然不想干这份无聊的活，但看在Jackson还算一表人才的份还是帮帮他吧。

2-2-3 Ruin Sancho's gift for Kayleigh.

首先在动物园边上与Sancho交谈，得知他想把自己搞到的甲虫送给Kayleigh。想办法破坏他的这份礼物吧。

2-2-4 Ask Jeb what he knows about the Desert Fuzz Beetle.

向牧场的Jebediah询问有关甲虫的事情，得知甲虫怕水。准备好水枪伺候。

2-2-5 Soak the Desert Fuzz Beetle with your Super Drencher.

对着动物园后方的白色甲虫喷水，只见它瞬间变成了绿色，一个情敌消除。

2-2-6 Go see Honest Jackson at City Hall.

回去找Jackson报到，接到下一个任务。

2-2-7 Ruin Avda's reservations at the Casino.

在赌场与Pepper来一次友好的交谈，加上之后赶来的Jackson的“添油加醋”之下，他终于决定取消与Avda的约定。

2-2-8 Go see Honest Jackson at City Hall.

再到市政厅向Jackson报告。又得到新的任务。

2-2-9 Ruin Tristan's planned horse ride.

来到牧场与Giuseppi交谈，得知他正在打扫那里。是不是要“帮”他一下呢？

2-2-10 Get manure from Jebediah Jerky to spoil the clean barn.

与Jebediah交谈，玩收集牛粪的小游戏。完成后会发现木棚里已经打扫干净了，赶紧把刚才得到的“黄金”撒满屋子吧。

2-2-11 Go see Honest Jackson at City Hall.

再次去找Jackson报到，现在只剩下最后的外星人了。

2-2-12 Find out Emperor Xizzle's plans are,and foil them.



没想到外星人竟然也看上了Kayleigh。在核电站遇到了外星人，他说担心自己的绿色皮肤会引起人类的讨厌，希望我能帮他想想办法。

2-2-13 Acquire make-up from the Warehouse.

到仓库与Kent交谈，得到Bottle of Expired Makeup。把东西拿给外星人使用之后，效果果然明显，不仅绿色的肤色消失了，连人也变透明了。

2-2-14 Go see Honest Jackson at City Hall.

终于，所有的情敌都被排除了，去找Jackson最后报到一次吧。

2-2-15 Find the perfume in the Kayleigh's office at the Nuclear Plant.

刚离开市政厅，就遇到了万人迷——Kayleigh。她说她香水的强烈味道困扰了周围的人……希望我能想办法帮她处理一下。在核电站的控制室里，调查控制台可以找到Kayleigh的“香水”。

2-2-16 Ask Optimum Alfred to dispose of the perfume safely.

去工厂找Optimum想办法处理刚才找到的东西。他会用火箭把香水送到外星球去。

—— 分支任务 ——

◆Hidden Want:

与赌场中右边房间内的Misty交谈。随后再与花园中的Ava，赌场门口的Penelope ，Frankie房屋外的Ara三人分别交谈。最后再回去找Misty就能完成任务。

◆Errand:

在盐矿中接受鼹鼠王的委托。再把东西交给赌场外的Penelope，任务完成。

3、The New Cola

在花园里与朋友闲聊，这个时候Tank赶来，并带来了特别的可乐。说到可乐……Bigbucks突然来了兴趣，节目刚开始就又要播那愚蠢的可乐广告。Tank喝了之后还邀请我喝，盛情难却，只好喝了两口。不幸的事情发生，我和Tank先后变成了昆虫般大小。

2-3-1 Find a way to return to normal size!

不能就这样放弃，得想法找到恢复身体的方法。不远处发现了两只挡路的瓢虫，不过手头的水枪对它们却毫无作用。

2-3-2 Defeat the Lady Bugs blocking the path.

在左边会发现一滩绿色的液体，将之装入水枪后，就能消灭拦路的瓢虫了。前进没多久，突然电灯熄灭了。黑暗中，瓢虫的攻击吓得Tank不顾一切的四周奔逃……

2-3-3 Find Tank!

朝Tank逃跑的方向追上去，顺着绳子滑到下一层，在深处找到了被围困的Tank。

2-3-4 Intimidate Tank into Fleeing.

Tank似乎吓得不轻，无论如何都不肯跟我走。看来得威胁他一下让他知道事情的严重性，之后他终于又肯跟着我前进了。

2-3-5 Investigate the Broken Bowl.



回到上层，灯光又恢复了。在右上方会发现流到地板上的绿色可乐，几经周折再次喝下之后身体终于又变回了原来的大小。

分支任务

◆Hidden Want:

救出Tank后，别急着离开，继续前进就会遇到巨大的瓢虫王。消灭所有的小瓢虫就能让它从架子上下来，这时就能攻击到它。反复几次之后就能将它消灭。

◆Errand:

谁会需要一个矮人帮忙送东西呢？……

4、There Was This Mummy

（在章节之间的Plot Twists中购买了金字塔后才会出现！）

2-4-1 Find Luthor's gold medal.

Luthor遗失了一枚金质奖牌，希望我能帮他找回来。

2-4-2 Find Bigfoot's teddy bear.

从矿洞出来，发现Bigfoot也遇到了麻烦，他的玩具熊丢了。

2-4-3 Find Penelope Redd.

刚才两件事还没头绪的时候，赌场门口遇到了Jackson，要我帮他找到Penelope。

2-4-4 Intimidate the mummy to get into the Ziggurat.

在金字塔门口遇到了木乃伊，挡住了进入金字塔的道路。稍微威胁他一下谁知竟然吓得逃跑了……真是个奇怪的木乃伊……

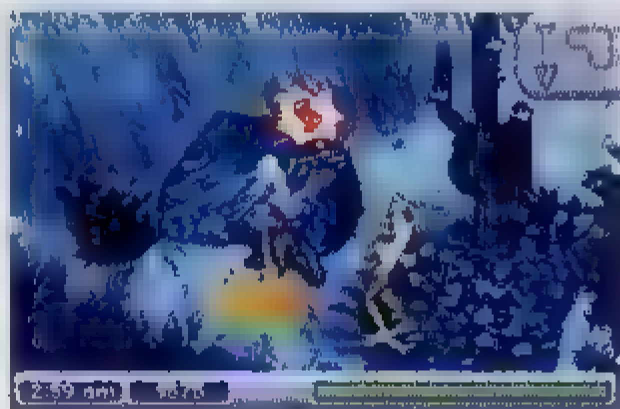
之后调查积水找到了Luthor所说的奖牌。正想继续深入的时候，大量的飞虫堵住了道路，还是先离开这里再想办法吧。对了，别忘记把找到的奖牌还给Luthor。

2-4-5 Get some strong insect repellant.

在动物园从Sancho口中得知他有强力杀虫剂，不过作为等价交换，2000块钱也是不可少的。不够的话还是先去努力打工吧。

2-4-6 Spray the tsetse flies in the Ziggurat.

用水枪消灭金字塔里的飞虫，进去后却发现Penelope并不在那。没想到出来时却和她撞了个正着。广告之后，众人已经在路口了。这时Bigfoot走来索要玩具熊……汗，差点给忘记了。这时木乃伊说熊是被他拿走的，但是却不记得放在哪了……



之后带着木乃伊去金字塔的场景，越靠近玩具熊，他会感觉到越热。根据他的提示。最后终于在左上方的沙堆里找到了玩具熊。还给Bigfoot后本章结束。

分支任务

◆Hidden Want:

来到Kent的仓库，发现这里竟然着火了，赶紧用水枪帮忙灭火吧。

◆Errand:

在核电站接受Kayleigh的委托，之后去Frankie的家把东西交给他后任务完成。

SEASON. 3

1、Triassic Trouble

正在沙龙休息的时候，突然Jimmy跑来说Frankie有事找我……

3-1-1 Talk to Frankie Fusilli at his house.

来到Frankie的家和他谈话，知道了关于镇上有恐龙骨骼的传闻。他希望我能去牧场调查一下。

3-1-2 Dig up all the dinosaur bones on Jeb's ranch.

来到牧场，发现这里有不少可疑的土堆，挖掘之后就会发现恐龙的骨骼。挖到全部5个后任务结束。不过刚出牧场就被Jackson等人拦住了……

3-1-3 Put the bones in the proper boxes.

Jackson要我把刚挖到的骨骼放进箱子，尽管不愿意，但为了离开这里只好先听他们的话把东西一个个装进箱子。

3-1-4 Tell Frankie Fusilli about Honest Jackson's actions.

回去把情况告诉Frankie，虽然Frankie很生气，但这并不是我的错，因此我也不必听他抱怨。

3-1-5 Go see Honest Jackson at City Hall.

第二天一早，意外收到的Jackson的消息，约我在市政厅见面。原来是这个家伙把化石弄丢了，竟然还要我帮忙全部找回来。真是脸皮有够厚的。

3-1-6 Search the Ziggurat for a really old decoration for Ava.

在花园里与Ava交谈得知她手头有恐龙的骨骼，不过要我用东西交换。去金字塔里找到她要的东西，不过却被木乃伊阻止。这个胆小的家伙，再好好威胁他一番吧。拿了东西后回去给Ava就能拿回第一块化石。

3-1-7 Buy a really expensive chair and trade it for Misty's ribcage chair.

在赌场右侧的房间发现Misty也有恐龙骨骼，不过要我用Golden Chair来交换。跑去商店一看，要3625元……天啊，这不摆明了抢劫么……

3-1-8 Pay Kayleigh for the dinosaur spine.

在核电站的控制室与Kayleigh交谈后得知她也有骨骼，并且很“乐意”以500元的价格卖给我。

3-1-9 Convince Dusty to pretend to be allergic to dinosaurs.

在Dusty的家中，从Mamma口中得知Dusty有恐龙骨。在沙龙中对他进行友好的交谈后他便爽快的答应将东西给我。

3-1-10 Get enough strength to massage Bigfoot's foot.

最后一块化石在Bigfoot手里。在动物园外遇到他，要我帮他按摩那双大脚才肯给我。

3-1-11 Recover the bones from the buyers for Honest Jackson.

找回所有5块化石后回去交给Jackson。

3-1-12 Find a place to display the dinosaur bones.

原来Jackson收集这些骨骼是想开展览会，并要我帮他找一个合适的场地。离开市政厅接到Frankie的电话，他在得知了Jackson的目的后，为了打击报复之前的事，他希望我能破坏他的展会计划。

3-1-13 Assemble the skeleton correctly as Honest Jackson asked.

3-1-14 Or assemble the skeleton incorrectly as Frankie Fusilli asked.

这里又要你做出选择，是帮助Jackson成功举办展会，还是听Frankie的，破坏Jackson的计划。总之无论怎么组合恐龙骨架，这一章都会顺利结束。

分支任务

◆**Hidden Want:**

动物园所面对着的空地上有一个沙堆，使用铲子挖掘会找到另一块化石，交给动物园里的Sancho，后任务完成。

◆**Errand:**

与赌场里的Pepper交谈接受委托，之后把东西交给Sancho即可。

2、The Doomed Earth

外星人们似乎又对小镇蠢蠢欲动了，不知道这次他们又要干出什么来呢？

3-2-1 Give $500 to Jebediah.

这次更绝……话没说两句Jebediah就问我要500块钱。给完钱后突然一块大家伙从天而降，砸在先前站着的地方……仔细回想一下这个镇子还真是热闹，难道是外星人的秘密基地不成？

3-2-2 Acquire a Telescope.

离开时遇到Penelope，她对这块陨石产生了兴趣，想要调查一下，并拜托我先去找一架望远镜来。这种东西想必应该去找Tank，不过在他的家里找到他时他却说没有望远镜。四处求助时，从赌场外的Misty那得知Tank确实有望远镜，不过要想让他说真话得稍微刺激他一下，找人调戏他喜欢的Ara是个很好的办法。

3-2-3 Give Penelope Redd a Telescope.

找到望远镜之后给Penelope，现在的当务之急是如何从Tank那借到他的望远镜。

3-2-4 Find someone to flirt with Ara Fusilli.

找谁去调戏Ara呢？Jackson那家伙应该是个不错的人选。去市政厅和他一次进行友好的对话后他会同意去干这个勾当。

3-2-5 Meet Ara in front of Frankie Fusilli's house between 6PM and 11PM.

在晚上6点到11点之间，会在Frankie的家门口看到Ara和Jackson两人勾搭着进入屋里。

3-2-6 Follow Ara into Frankie Fusilli's house.

跟着两人进入屋子里，好戏刚要开始，Frankie突然冲了进来。这下糗了，Frankie让Jimmy挡住了路口，并怒发冲冠地喊着要教训我们……

3-2-7 Calm Frankie Fusilli Down.

对Frankie成功的友好交谈一次，终于使他的怒气消失了大半，这才肯让我们离开。出门后遇到前来和Ara解释的Tank，原来他受Ara父亲Frankie的命令一直监视着她。Ara听后愤怒不已，和Tank吵了起来。

3-2-8 Check out Tank's Place while he is still distracted.

抓住Tank不在房里的机会，快点去把他的望远镜借走吧。回到牧场，把东西交给Penelope。她一阵观察之后，发现一个不好的消息。一颗巨大的小行星正要降落在地球上……

3-2-9 Ask around town for help in stopping the Asteroid.

无论如何得找人制止这场灾难。与工厂里的Optimum谈话得知它有办法毁灭小行星，不过制作道具的费用得让我出……

3-2-10 Pay $5000 to Optimum Alfred.

支付给Optimum5000块钱，为了维护地球的和平，这点小钱还是忍了吧……不过我就纳闷了，如果我没能在行星落下前挣够钱地球又会怎么样呢？在Optimum制作传送装置的时候，Bigbucks竟然还有心思插播那无聊的广告。

3-2-11 Return to Optimum Alfred's Workshop after Midnight.

午夜0点后进入工厂，Optimum会告诉你传送装置已经做好，现在要做的就是把我传送到小行星上执行爆破。

3-2-12 Destroy the Asteroil!!!

在小行星上一处发光的地方埋下炸药，之后选择炸弹的接线方法。（无论选择哪个都能完成该章节）最后那伙外星人又出现了，果然这件事又是他们干的。不过现在还是别多说什么话，赶在行星爆炸前快点离开吧。

—— 分支任务 ——

◆**Hidden Want:**

在最后一个任务的时候，选择Cross the BLUE and RED wires的话，成功将小行星破坏就能完成该任务。

◆**Errand:**

从俱乐部里的Avda处接受任务，然后去Dusty Hogg的家中把东西给Dusty即可。

3、It All Came to an End

完成之前的所有任务后才能开启的最终章节。

Bigbucks似乎对之前的节目感到非常满意，并且竟然要我再接再厉使节目的收视率再创新高，并且为此，他准备了一个特别的剧本……

3-3-1 Get a high-powered Super Drencher from Emperpr Xizzle.

在牧场里的飞碟残骸中找到外星人统领,与他成功地进行威胁交谈后就能让他交出高能水枪。

3-3-2 Drench Optimum Alfred to turn him evil!

使用高能水枪对着工厂外的Optimum喷水,随着一声爆炸,Optimum变成了一堆碎片……

3-3-3 Report back to Daddy Bigbucks in his boardroom.

会到Bigbucks的地下办公室找他报告。在破坏了Optimum后他现在又突发奇想,要我找回Optimum爆炸的碎片重新恢复Optimum。难道这种廉价的情感剧剧本就真的能提高节目的收视率吗?

3-3-4 Find all five pieces of Optimum Alfred!

回工厂,仓库,金字塔,花园和水坝5处地点寻找Optimum的碎片。全部找到后,发现Optimum并没有大碍,还能和我说话,现在只要找个人把Optimum重新拼装起来即可。

3-3-5 Convince Tristan Legend to rebuild Optimum Alfred!

在赌场里与Tristan交谈,得知他对机器人非常感兴趣,那想必一定能修复Optimum。不过他却并不肯答应这个工作……在与他进行一次友好交谈后,他终于同意尝试一下。最终,Optimum恢复原貌了。之后Optimum在众人面前说出了令所有人吃惊的话,那就是整个镇子上的人都在被秘密拍摄着,并且做成节目在电视中播放。而Bigbucks和他的帮凶……也就是我,顿时变成了众矢之的。

在牢房中,Bigbucks问你是否愿意继续听他的话。这里有两个选择,会影响到之后的剧情。但无论哪个都会算你完成了本章,只是结局有所不同。第一项是表示继续受命于Bigbucks,而第二项表示将不会再理睬Bigbucks。

若选择“OK,Just let me out”:

3-3-6 Convince three peope that Optimum lied!

要让众人相信Optimum是在说谎,因此必须先重新获得大家对自己的信任。分别与赌场附近的Pepper,Dusty家门口的Mamma,以及Frankie家中的Ara进行一次友好交谈。这样在小镇居民中的形象可以说是挽回了。

3-3-7 Get Optimum Alfred to leave town!

接下来要做的就是赶走Optimum,把这件事彻底隐藏起来。来到工厂与Optimum交谈,它倒也同意离开,只是要给它4000块钱……(一个机器人要那么多钱干吗?)完成这些事后,人们对我的态度终于恢复到了之前,每个人都为之前的“冲动”而道歉。就这样,Bigbucks的电视剧迎来了结局,而我也和他一起离开了这个小镇。去寻找新的拍摄对象去了。

若选择“I'm not your pawn!”:

3-3-6 Convince Jimmy the Neck to let you out of jail!

Bigbucks气愤地离我而去,并说像我这样的人要多少都有。于是换Jimmy来看守我。在和他进行友好交谈后,我被放了出来。

3-3-7 Destroy all of the town's surveillance cameras(one per area).

在答应了Jimmy去破坏所有的摄像机后,我拿起高能水枪出发了。现在回到镇上就能看到到处都有摄像机,不过并不用将所有场景中的摄像机都破坏,只要打坏5台就能完成任务。

3-3-8 Report back to Daddy Bigbucks in his boardroom.

最后再去Bigbucks的地下办公室找他谈判,尽管他的态度依旧强烈,但在所有镇民的要求,和外星人统领帮助下,终于把Bigbucks从镇上赶了出去。章节结束。

Bigbucks得到了应有的惩罚,被外星人流放到沙漠之中一个人生活……

分支任务

◆**Hidden Want:**

在盐矿的鼹鼠王座位前会发现瓶子,把它交给市政厅里的Penelope就能完成任务。

◆**Errand:**

从飞碟里得到高能水枪后,与出现的外星人说话接受任务。然后把东西交给动物园附近的外星人统领即可。

游戏到这里就迎来了结局,不过根据选择章节时的显示,还有一个名为A Very Special Reunion的章节没有开启。由于时间有限,尚未找到激活的方法。有兴趣的玩家不妨好好研究一下。



乱划！幻侠乔伊

《幻侠乔伊》作为一款NGC上的原创作品自系列第一作发售以来就一直受到众多玩家的喜爱，如今她的系列最新作品登陆掌机平台，广大的DS玩家终于有机会在手掌中体验到乔伊的魅力。

NDS

ACT	CAPCOM	日版
5040日元	2005.11.2	1人用
不支持一卡多人	全年龄推荐	对应触笔

本作在画面表现上虽然不及其家用机版本，但是良好的创意以及灵活运用了DS的双屏以及触摸机能，使游戏的整体素质即使相比家用机版本也不逞多让。虽然游戏降低了战斗时的爽快感，可是巧夺天工的谜题关卡设计大大地增加了游戏的乐趣。游戏第二章中出现的生化危机中的经典场景和BGM更是让广大的生化FANS感动不已。无论是否玩过本系列的家用机版本都强烈推荐您尝试一下本作，在这里一定可以找到不一样的游戏感觉。

基本操作

键位	作用
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
SELECT键	[illegible]
START	[illegible]
[illegible]	[illegible] SLOW
[illegible]	[illegible] SCRATCH

系统浅析

基本战斗介绍

同系列作品相同，游戏在普通的战斗模式中增加了技巧性的VFX能力。虽然可以将她当作一款普通的动作游戏来打，但是如果使用了VFX能力很多时候都可以起到事半功倍的效果。战斗中一般的敌人攻击分上、下两段，在攻击前会有红色骷髅标志的提示，此时按十字键的“上”或“下”键便可以做出相应的回避动作，一旦攻击被回避敌人就会进入晕厥状态。此时就可以随意对敌人进行攻击。当然游戏的战斗系统远比这要复杂，关于VFX的详细讲解请见后文。

—— 关于VFX槽 ——

本作中的核心系统就是VFX，而使用VFX就必须要消耗VFX槽中的能量。在游戏中每章开始时的VFX槽长度都是固定的，可以通过获得道具来增加槽的长度。下屏画面的右上方会显示目前V-录像带数量，每获得50个就可以增加一格的VFX槽长度。在游戏中敌人晕厥状态下使用SLOW能力后攻击敌人就会从其身上掉

下来从其身上掉下来酒壶，取得后可以暂时性的增加VFX槽长度，但是只能使用一次。

—— 关于上下屏的作用 ——

本作对上下屏的利用是非常充分的，虽然一般情况下主要还是利用下屏来进行战斗和解谜，可是上屏会给予玩家非常多的信息提示，所以要时刻注意上屏中的场景变换，凡是有重要机关或物体时，上屏中都会在一定范围内对其进行锁定的。



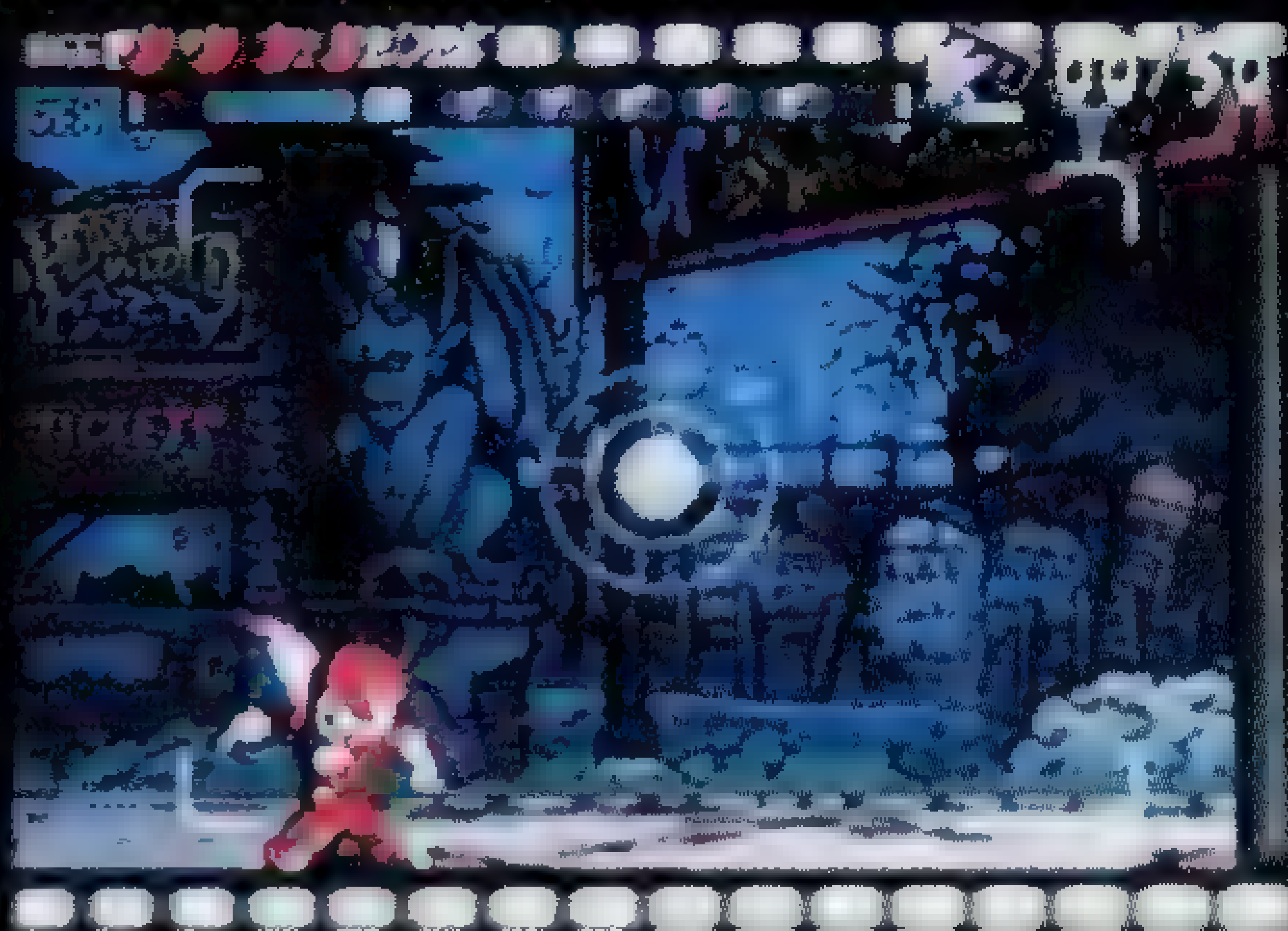
1、剩余生命数　2、目前的V币数量
3、HP槽　4、VFX槽
5、V-录像带数量　6、本小关的敌人状况

VFX能力讲解

在本作中为了对应DS和双屏及触摸功能对VFX系统进行了大幅度的改良。游戏只保留了系列作品中的“SLOW”能力，其它的三个能力全部为新加入的。

◆ **“SLOW”能力**

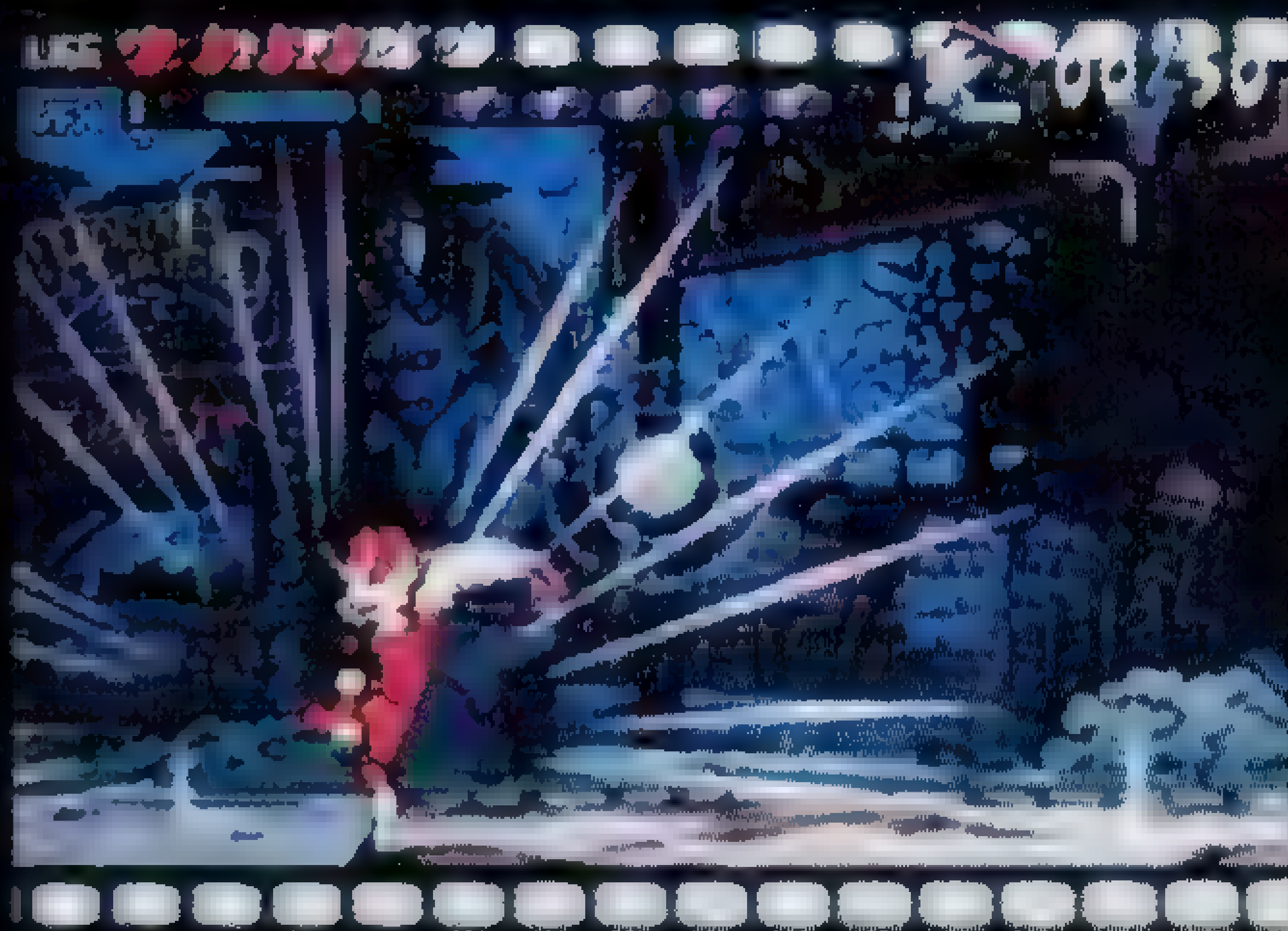
游戏中使用最频繁的一个VFX能力，也是VFX系统的核心。可以降低游戏中主角、敌人甚至是场景的时间流逝，从而达到一些意想不到的效果。发动“SLOW”能力后Joe的攻击力会成倍上升，打击敌人后也会有非常明显的击退效果。当敌人攻击时，像子弹、飞刀这样普通状态下无法看到的飞行道具，发动“SLOW”能力后可以观察到，而且还可以用普通攻击将其反击回去，即使不能及时反击对绝大部分攻击都有完全回避的效果，代价是额外消耗一段VFX槽的能量，除此之外“SLOW”能力还要非常多地应用在背景变化和机关解密上。



↑发动SLOW能力整个场景内的物体包括人物都会变慢。

◆ **“SCRATCH”能力**

发动后会在一段时间内无法行动，利用触笔可以对场景中的敌人或物体进行晃动。对敌人晃动后会有许多杂物被抛下来砸在他们身上；对物体晃动后会有不同的效果，例如可以使卡住的石块松动，有裂痕的墙壁被穿透等等。



↑发动能力后就可以用触笔去划动需要摩擦的物体。

◆ **“SPLIT”能力**

极富想象力的一个VFX能力，也是本作中最能让玩家体验到解谜乐趣的途径之一。利用触笔在下屏中横向划动，可以暂时性将画面切割，并且移动物体、背景之间的位置，具体在关卡中的应用方法请见攻略篇中的详细介绍。

◆ **“SLIDE”能力**

利用触笔将游戏的上下屏幕进行调换，对放大画面中的敌人、机关、场景等进行点击。游戏中大部分机关都要先用此能力再用触笔进行控制；换屏之后在下屏中战斗时攻击力会得到一定程度的提升，而游戏中有一些体积比较小的敌人是无法用常规方法消灭掉的，必须使用此能力后再用触笔点死。



生化危机1中的石像被搬到这里恶搞，使用SPLIT能力将石像从座台上切割下来压在右边的机关上。

发动SLIDE能力后，就可以用触笔将背景中的道具点击出来了。

攻略篇

第一章：ビューティフル　ジョーピギンズ

1-1：从敌人身上打出入场券进入下一小关。

1-2：获得变身能力，以后就可以使用VFX能力进行闯关了。

1-3、1-4：无攻略要点。

1-5：利用马路上的车辆跳到高台上，进入下一小关。

1-6：将场景内的所有敌人都消灭进入下一房间的门就会被打开。

1-7：将场景右上方的发电机打坏，电网就会消失，可以进入下一个房间。

1-8：这里会有一个魔术师敌人比较强劲，打败他后左上方平台上的老虎机会给出的三位数，到右上方的平台使用SLOW能力将这里的老虎机也变成相同的三位数，这样就可以获得新的

VFX能力SPLIT。回到下层利用新学到的能力将堵在门口的箱子的上层切下来，这样就可以轻松通过。

1-9：来到室外后，这里有三处燃烧的平台，都需要利用到SPLIT的切割画面的能力。第一个只需要将水柱移动到火焰下方即可；第二处右下方的要先将水龙头打坏然后再进行切割移动；第三处在右上方直接用SPLIT能力将水库给切割成两半，让水撒出来浇灭下面的火焰。

1-10：将场景内所有敌人消灭即可过关。

1-11：利用SPLIT能力将吸气的机器口移动到埋有钥匙的垃圾堆上面，将垃圾吸走后就可以取得钥匙。后面会有两个电网挡住去路，再次利用SPLIT能力将电池从电池座上挪下来，没有了电力供应电网就会消失。

1-12：将毒气槽上面的第一个毒气罐从连接管道上切割下来，利用它做垫脚跳过去。后面会有一扇铁门挡住去路，用SPLIT能力将铁门切割到炸药桶的正上方，然后发动SLOW能力，用↓+X键，将炸药桶打到空中炸掉铁门，这样就可以通过了。

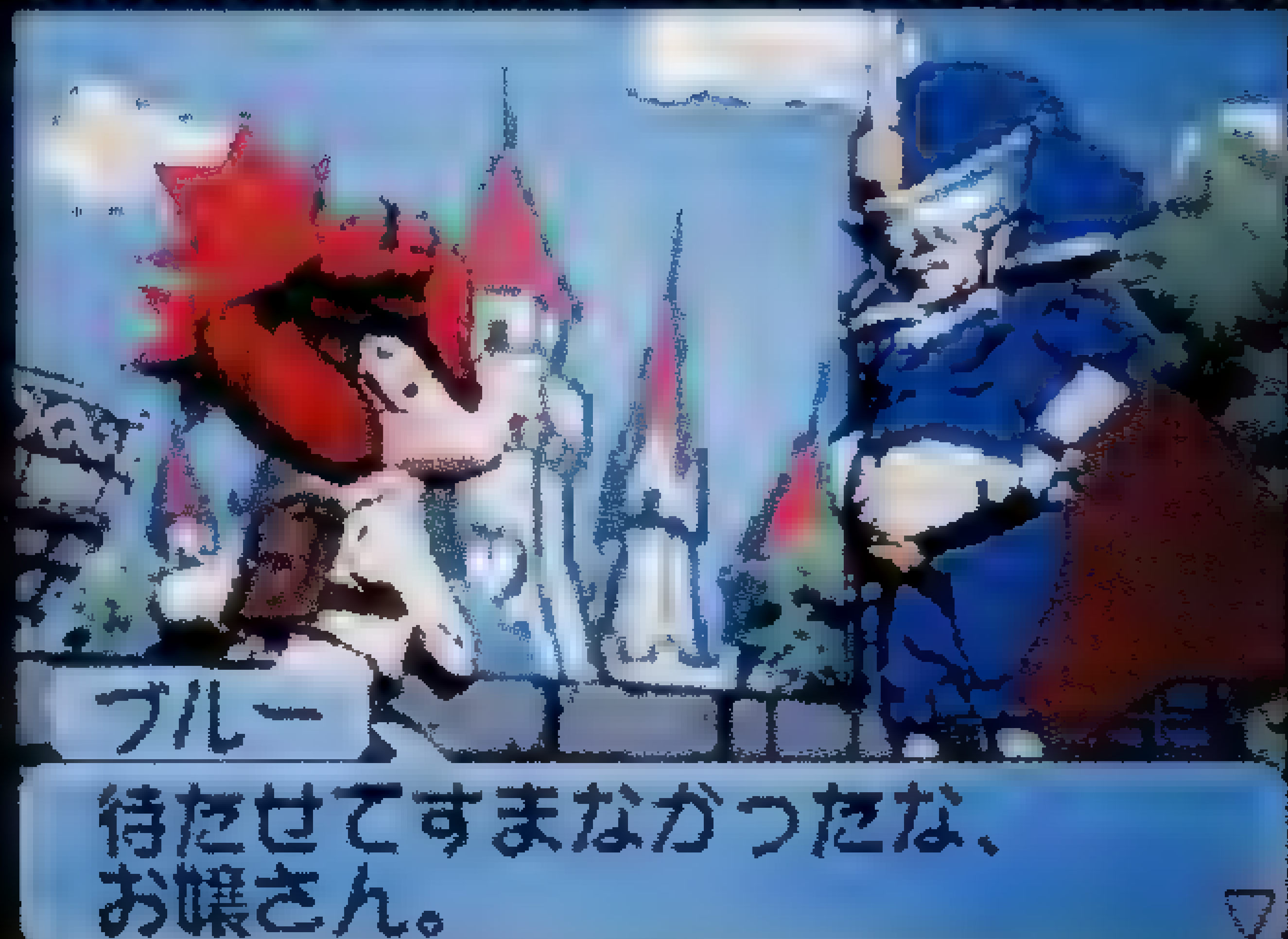
1-13：无攻略要点。

1-14：先将关闭的管道口切割到炸药桶的正上方，然后发动SLOW后使用↓+X键将关闭的口炸开，这样便可通过。

1-15：小BOSS战，一个战斗型机器人，不要离它过近，否则会被它的旋转攻击打到。BOSS机枪发射出的子弹可以打回去并且还能给它造成伤害。

1-16：两处汽车残骸需要用到SPLIT能力。

1-17：将场景两边的电池搬到中央电池仓的两边，利用SPLIT能力将电池仓切割出来，把电池从下面打入电池仓的两个空缺位置，这样可以获得新的VFX能力SLIDE，打败魔术师敌人



后场景正上方会显示三个数字，利用新能力在下屏顺序点击数字即可通过。

1-18：场景的左侧有一个控制台，利用SLIDE能力换屏控制吸铁石将装有钥匙的铁笼放到右侧的碾压机里，这样就可以取得钥匙。

1-19：来到场景左上方的平台利用SLIDE能力启动电源，使右下方的门打开。

1-20：与机器战警的BOSS战，背景的水管可以用SPLIT切开，会有水流出来，BOSS的身体粘上水后就会有一定的时间内无法移动，这是攻击他的好机会。另外还可以用SLIDE换屏用触摸笔点击他，同样也有一定时间使其行动不能的效果。

第二章：ナイトメア イン クリスマス

2-1：在一处有铁钉的坑道前用SPLIT能力切割掉里面圆柱的上半部，这样就可以跳过去。后面有两个柱台上还有铁刺，利用SLIDE能力换



屏点击开关，可以使它们不定时的消失，利用间隙时间跳过去。

2-2：生化危机1中的经典场景竟然被搬到了这里，甚至连游戏的背景音乐和音效都是完全相同，实在不得不佩服乔伊小组的恶搞能力。用切割能力将右下方石像压到机关上，这样场景中央的灯台就会降下来，以此作为垫脚就可以来到上层。到左上的平台利用SLIDE能力拨动开关，这样右上方平台的门就会打开。

2-3：利用SLIDE能力将窗口跳进来的两只小狗狗打死后（又是生1中的经典回顾），将背景上的分布在两幅画上一半齿轮结合在一起，这样右边的齿轮就会落到下面，再利用SLIDE能力转动齿轮将后面的钉墙升起，从下面通过。

2-4：开动机关地面就会一直上升，消灭掉所有敌人后进入下一房间。

2-5：用SLIDE能力将下方的数字调至跟上方显示的数字相同，场景上方的两个灯台会降下，跳到左上方的平台离开场景。

2-6：利用SCRATCH能力晃动卡在破碎墙壁中的巨石，直到石块离开，后来还会有石块继续落下用同样的方法就可以排除障碍。

2-7：本关要救出被困的Joe的妹妹Jasmine，要在铁笼到达上方的钉墙前将场景内的四个动力设置打坏。其中各层间的通道需要用SCRATCH能力来打通。

2-8：中下方的控制室要切割后从缝隙中进入，在里面将开关拉下，这样电网就会消失。跳到最上面用SCRATCH能力将右边天线晃倒，这样就架起了一座通往右侧平台的桥梁。

2-9：无攻略要点。

2-10：后面有一个需要SLIDE能力才能吃到的补给道具，打死一个女仆装的敌人后取得钥匙，开启房门。

2-11：用SLIDE能力启动机关将右侧的门打开，在房门关闭前赶到出口，中间的红外线需要用SPLIT能力切割来进行躲避。

2-12：下到中层后会遇到两个一组的两个滚轮，用SCRATCH能力将它们的缺口位置调成一致，然后在SLOW状态下穿过。下层的右下角会取得一个不消耗VFX槽的道具，前方有三个外层布满钉子的空心环体，利用SLIDE能力控制里面的开关，以此来控制缺口的停留位置，在环体之间跳跃时要使用SLOW能力。

2-13：在场景下方有一个翘翘板，先利用SCRATCH能力将上方的齿轮弄到跷跷板上，使它一直保证在右下方，此时会一直不断有一个敌人过来送死，将它也打晕在右下方，这样可以保证乔伊在跷跷板左上方时也不会将板子压下来。跳到场景左上的平台上，利用SLIDE能力换屏，用触笔点碎玻璃罩，取得钥匙。

2-14：利用SPLIT能力去划动提示位置，炮口中会弹出来炸弹，将炸弹打到前方的两个大锁上面将它们炸掉。上面的锁头需要在SLOW状态下按↓+X键打才能够到。借助倒下来的平台来到上层，面对的是一个小BOSS，这是一个空中飞行的机器人，并不难对付。背景画面中的炮口中同样也可以用SPLIT能力划出炸弹来，可以用它来轰BOSS，其它的打法跟上一章的BOSS都比较类似。

2-15：换屏后用触笔去点击背景草堆里的敌人，场景右下有一个可以转动的机关，转动后跳到上层最后从右上方脱出。

2-16：保护坐在船上的妹妹Jasmine安全到达目的地，需要利用SPLIT能力不时的去点击水中的鲨鱼，注意脚下有手会突然伸出来攻击乔伊。关卡最后要打死一个持剑的敌人才能取得钥匙。

2-17：使用SLIDE能力点击背景中的妹妹可以扔出补充HP的汉堡。

2-18：开始有个小的MINI游戏，按照妹妹给出的按键顺序去弹钢琴，很轻松就可以通过。（有点像《愿为你而生》中的小游戏，同情一下熬夜做这个游戏攻略的暗凌MM……）

接下来就是BOSS战，此战的难度同样不高，看准机会换屏点晕他，然后在SLOW状态下上去狂殴，他的近身攻击都是有提示的，所以完全不用担心会来不及躲避。

第三章：180セカンズ

3-1：游戏中唯一一处可以操纵妹妹Jasmine来进行游戏的地方，关卡结构非常简单，一路冲到关底就可以了。



3-2：跳到塔顶，踩着云彩到达右上方的目的地。

3-3：将小敌人发射出来的导弹打回去就会炸死他们自己。

3-4：终于又使用回了Joe，背景中有一个可以用SLIDE能力取得的道具，最后会出现一个推着小车的敌人，注意它放出来的冰块可以用分割屏幕来破坏，打败它后就可以获得门票。

3-5：场景中有三架固定的飞机，它们所喷出来的尾气可以伤害到Joe，打死最后持剑的敌

人后取得钥匙。

3-6：开始时山洞中飘出的有毒气体注意不要被碰到。体育场中碰到坦克需要在SLOW状态下将炮弹打回去才能将它打炸。最后的终点处又要用到SPLIT能力，将离台阶比较远的空中出口划到离台阶比较近的位置，这样就可以直接跳进去了。

3-7：对于小人国的军队普通攻击是没有用的，还是要将子弹、导弹等东西打回去让它们自己吃苦口才能通过，后面要将空中的军用直升机尽快打爆。

3-8：开始背景有一个汉堡的广告牌，用SPLIT能力切割到旁边的牌子上可以获得一个补给道具。跳最后一个高楼时要在SLOW状态下才能完成。

3-9：小BOSS战，背景中有一个汉堡可以点击出来吃掉。BOSS是一个可以变成人形的坦克，坦克状态下主炮发射的速度很快，可以在SLOW状态下将炮弹击回，当它变成人形后会增加许多近身攻击，并且无法依靠SLOW能力回避，需要跳到背后去攻击。

3-10：这个场景要频繁使用SPLIT能力在建筑群中穿梭，在两个红色的未完成的建筑物中分别取得红/蓝两块宝石，并将他们安放在场景上方的两个空槽中，这样飞行器就可以使用了，跳到飞行器上面进入下一小关。

3-11：点击开关后，右侧的铁门就会被拉开，要在一定的时间内赶到。中间的火焰需要利用到SPLIT能力将附近的墙壁移动到火焰上方，使它喷射不出来趁机跳过去。

3-12：后期水中的两艘船，要先将其中的一艘打到出口的正下方，然后在SLOW状态下按↓+X键将另一艘船打到半空中，再利用切割画面将半空中的船移动到另一艘的上面，这样就组成了一个足够高的垫脚，踩在上面就可以跳到上方的高台了。

3-13：将所有敌人消灭后，扫描的光线和放冷炮的小坦克全部都会消失。

3-14：在水库前，用SCRATCH能力将山上的石块划下来，再利用SPLIT能力将其移到水库的中央位置，这样就可以赌住急流。

3-15：在SLOW状态利用SCRATCH能力划动不断滚落下来的石块，这样它就会落到岩浆中，趁机以其作为垫脚跳过去。

3-16：消灭掉开始出现的所有敌人后石门就会打开，从最后一个大型的敌人身上可以打到钥匙。

3-17：分割下层中间的墙壁，来到右下角的房间，在SLOW状态打击老虎机使其成为上面给定的数字，这样在下角房间的开关就可以按动了，启动升降机后一直来到左上方的房间，这里有一处需要换屏转动机关，站在左边的平台上，转动开关后马上放手就可以将乔伊弹到上面，注意转动的角度不要过大否则容易碰到上面的电流。接下来是个难点，因为要跳到右上



方的平台，这里要将上半部的场景向左切割，然后站在切割后下半部的墙上向右上跳，成功的话就可以直接跳上去，因为画面里是看不到平台的，所以难度比较大。

3-18：BOSS战，这个酷似奥特曼的光超人有两管的HP，第一管时比较好对付，她放射出来的蓝色球型子弹是可以打回去并且能够对她造成伤害的，而冰墙是可以依靠切割屏幕来破坏掉的。当她剩最后一管HP时会有时跳回背景中操纵飞船向下扔炸弹攻击Joe，不是很好躲避，如果实在避不开就用SLOW能力吧，这种状态下的BOSS会使用一种准备时间很长的攻击，可以趁这个机会换屏幕去点晕她。

第四章：ザ フライズ

4-1：在SLOW状态下，将上方悬浮在空中的发电机打坏，这样所有电网就都会失去作用，另外点击背景画面中的妹妹可以得到补充HP的道具。

4-2：开始有一个很壮的黄色敌人，正面攻击是无效的，必须要待他攻击时跳到后面才能打

到他。本关的钥匙是放在后面摩天轮的其中一个包厢里的，跳到摩天轮的中心位置，换屏触动开关，使拥有钥匙的包厢在最下面时使摩天轮停止转动，这样就可以拿到钥匙。

4-3：来到岩浆前，先用SCRATCH能力将空中的石块划到下面的喷出的岩浆上，在SLOW状态下岩浆的冲力会载着Joe上升，到达足够的高度后可以看到右边有一块很尖的石头，将下半部分切割下来，刚好插在喷出的岩浆上面，这样又可以变成一个便利的平台。

4-4：右下方的大型烤肉，用分割的方法将它从铁链上取下来，在SLOW状态下使用↓+X键将它打到空中再利用SPLIT能力将其放在左边的火堆上，这样火就会灭掉，上方的通道也会被打通。关卡的最后是个类似弹珠台场景，先晃动下方的石块使其压在右下方的机关上，再使Joe压在左下方的机关，这样场景的左右两侧的弹板就会启动，跳在弹板上面换屏用触笔



控制弹板的角度然后将Joe弹起，只要跳到中央上方的目标旗帜处就可以过关。

4-5：打死一个持剑的敌人后可以获得银币，将它投入上方扭蛋机中会吐出一个扭蛋，把扭蛋赌在右侧下水道喷出的水流上。

4-6：海盗船的上方可以取得一段时间内不消耗VFX槽的道具，背景放炮的敌人可以用SLIDE能力打死。

4-7：消灭掉所有敌人即可过关。

4-8：本关是一个小BOSS战，对手是一辆装甲车，它的正面火力比较猛，所以不宜在正面硬拼，切割背景的水池可以使水喷到地面上，将BOSS喷出来的火浇灭。

4-9：消灭掉所有敌人。

4-10：场景中心有一个炮台，可以锁定攻击，当锁定光圈为绿色时是准备发射，此时就要马上离开，变成红色光圈时就会发射子弹。

4-11：传送带上会有毒液喷射出来，转动背景画面中的轮盘就可将它们关闭。

4-12：利用SLIDE能力转动升降台下的齿轮，升到顶部即可过关。

4-13：BOSS战，两个BOSS开始会分别上场挑战Joe，分别打掉他们一管HP后，他们会一起来击Joe，再打掉他们一管HP后才能取得胜利。点击背景画面中的妹妹可以得到一些补给道具。

第五章：ビューティフルワールド

5-1：消灭场景内的所有敌人。

5-2～5-5：这四小关将面对的是前面四大章BOSS的加强版，在攻击方式和血量上都有不少的提高，因为需要连续作战所以对玩家的耐力是个不小的考验。

5-6：BOSS战，第一战是与普通状态下的アラストル战斗，BOSS只有一管HP，攻击方式也相对比较单调，所以还是比较容易对付的，注意不要被背景中的岩浆烧到。

5-7：打败他后アラストル会乘坐上巨型机器变身为レックス魔人，而Joe则变身成为シックス魔人与其战斗，BOSS的攻击方式没有太大变化，只有放射出来的小型机器非常讨厌，必须换屏用触笔一个一个尽快点死，否则拖延得越久威胁就越大。

第六章：明日に向かって翔べ!

6-1˜6-6：消灭场景内的所有敌人。

6-7：利用SPLIT能力切割画面缩短平台间的距离，中间会有个关闭的窗子，利用SLIDE能





力点击窗户，妹妹就会把窗子的凉台打开可以作为垫脚，用SCRATCH能力将墙壁打开一个洞就可以来到上面。最后利用伸缩的平台来到最上面的阳台。

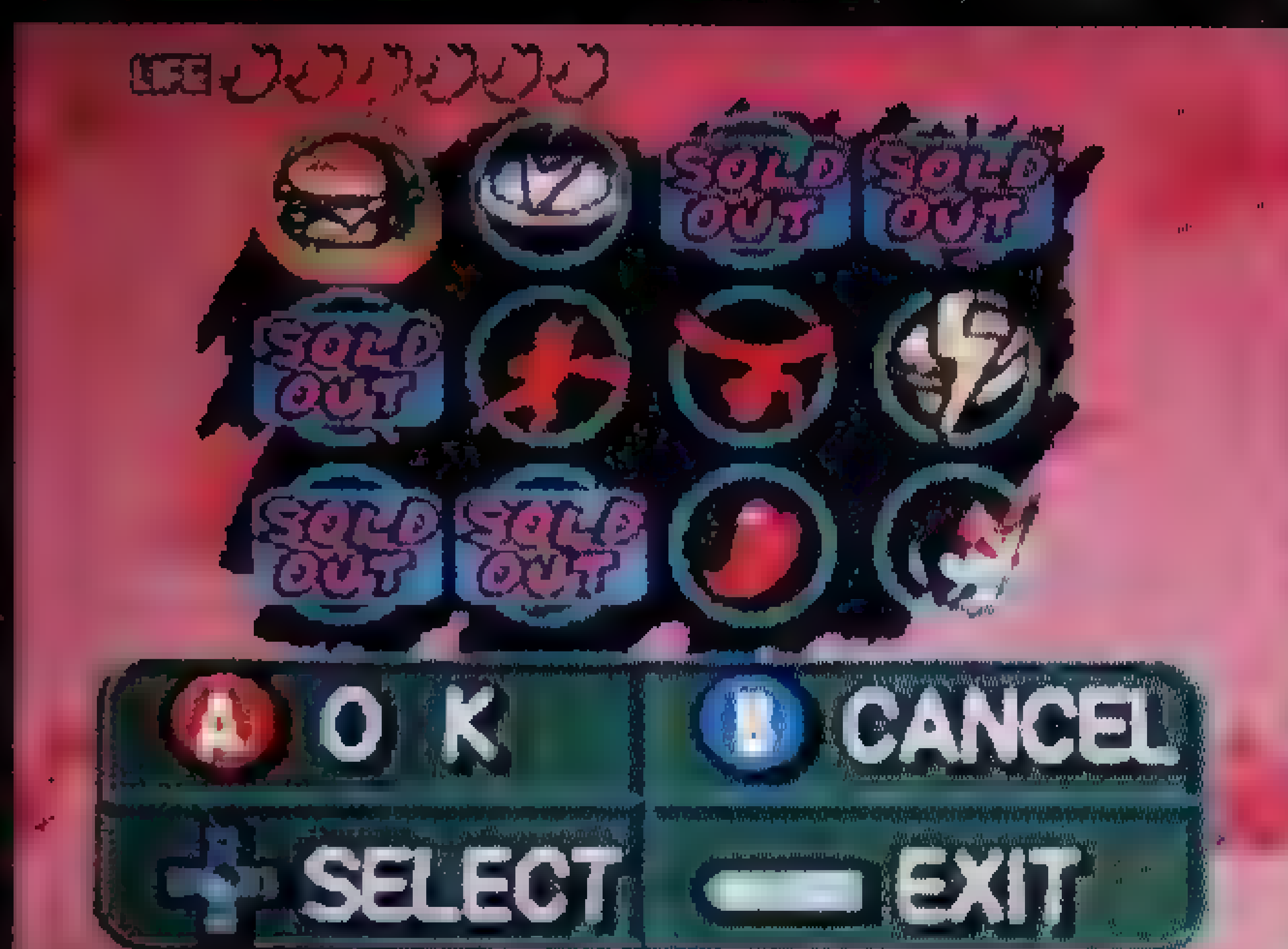
6-8：在60秒内钉板落下来之前消灭掉场景内所有的敌人即可通过。

6-9：最终BOSSクィーン的第一形态，这里并没有BOSS的HP槽，也没有补给，战斗起来的难度比较大。如果将小喽罗打死一定几率会有补给HP的道具掉落。要不断地将BOSS发射的导弹打回去，攻击她腹部的弱点，一定次数后会出现提示，利用SLIDE能力点击弱点就可以使地面上升这样就可以攻击BOSS的上半身，同理还是要将导弹打回去攻击BOSS的头部，几次之后就可以结束战斗。

6-10：最终BOSS终极形态，失去VFX能力的Joe只要坚持攻击BOSS一段时间后就可以发生剧情。

6-11：得到VFX能力后就可以进行一场公平的战斗了。BOSS共有三管HP槽，补给还是由背景画面中的妹妹提供，所以在血量上会比较紧张。BOSS的攻击方式中只有她在地面上推出的裂痕无法利用SLOW躲避，其它的攻击都可以完全回避。比较烦的是她缩到背景中用枪射击Joe，必须利用SLIDE能力对她的四个分身逐个进行点击，这样她才能再次回到战场上来，此战需要比较大的耐性，只要小心躲避看准机会进行反击战胜她还是很轻松的。

文、责编/天意



商店出售物品一览

道具名称	作用	价格
チーズバーガー	可以恢复一格HP	500V
V.F.O	按住拳攻击就可以使用UFO型的武器 [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
レッドホットキkック	特殊技 空中↓+脚攻击	6000V
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ドラマティックシャワー	同时发动SLOW能力 [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ライフ	可以增加一格的最大HP	2000V
[illegible]	[illegible]	[illegible]

赤ちゃんはどこからくるの?

宝宝从哪来?

ACT	SEGA	日版
5040日元	2005.10.20	1-4人用
支持一卡多人	全年龄推荐	对应触笔

NDS

文、责编/暗凌

《宝宝从哪来?》继承了《愿为你而死》的风格，相比前作不仅剧情更加跌宕起伏，小游戏的设计方面也更独具匠心，充分发挥了NDS的特点，让人不禁为游戏开发者的创意拍案叫绝。本作一共能保存三个进度，方便了不同玩家玩同一盘卡带而不互相影响进度，选定存档后只有关机重开才能读取其它存档。设定好名字和惯用手以后（以后能在オプション中更改设定），屏幕上会出现特别告示：玩的时候千万不要引起周围人的注意哦！跟游戏的官方网页一样，主菜单的各个选项都是像气泡一样漂浮着的，还会在屏幕上缓慢移动，首先进入故事模式吧（ストーリー）。

Scene00 逆走

男主角在下行的手扶电梯上，被站在旁边上行电梯上的女主角吸引，她鲜艳的红色头发、大胆开放的着装透露出热情的气质，那一瞬间男主角便坠入爱河，有这种感受的不只是他一个，电梯上站在他身后的男性也都被女主角吸引，轰轰烈烈的十三角恋爱关系就此展开！

为了向女主角表示爱慕之情，当然要送鲜红的玫瑰花啦，可是当男主角买完花以后，才发现上行电梯前排起了长龙一般的队，送花大业刻不容缓，直接从下行电梯跑上去吧！

玩法：用触笔不停向上划动以使男主角快速奔跑，比电梯还慢的话可就会失败哦！一路上会有竞争对手和相扑选手挡路，左右移动闪开就可以了，为了爱情，GO！

Scene01 钢琴

好不容易冲上了电梯，可是女主角已经走远了，男主角灵机一动，决定用身边的钢琴声来吸引她的注意力。





玩法：根据提示按下相应的琴键，琴键变黄闪一下以后不要迟疑按下去吧，动作要快哦，下一个琴键再闪的时候就已经晚了。需要注意的是开始游戏后要稍等几秒才会有提示出现，这个时候可别碰任何琴键哟，否则女主角就会捂住耳朵。成功的话她就会越走越近，最后拿起玫瑰呼吸鲜花沁人的芳香。

孟嘉宁	游戏在，故我在，我在，故我玩！
读者资料	男，16岁，福建宁德市周宁县县医院，355400

Scene02 吹箭

看到男主角的成功，情敌十一人众也采取了疯狂的攻势，他们以方形的布为降落伞，手持玫瑰从天而降，男主角则打开下水道井盖突然出现，用吹箭击落他们，男人的对决ROUND1！



玩法：用触笔移动准星，对麦克风吹气来发射吹箭，情敌下降可不慢哦，要又稳又准地击落他们，准星可以移动到上屏幕去，非常方便。

Scene03 飞盘

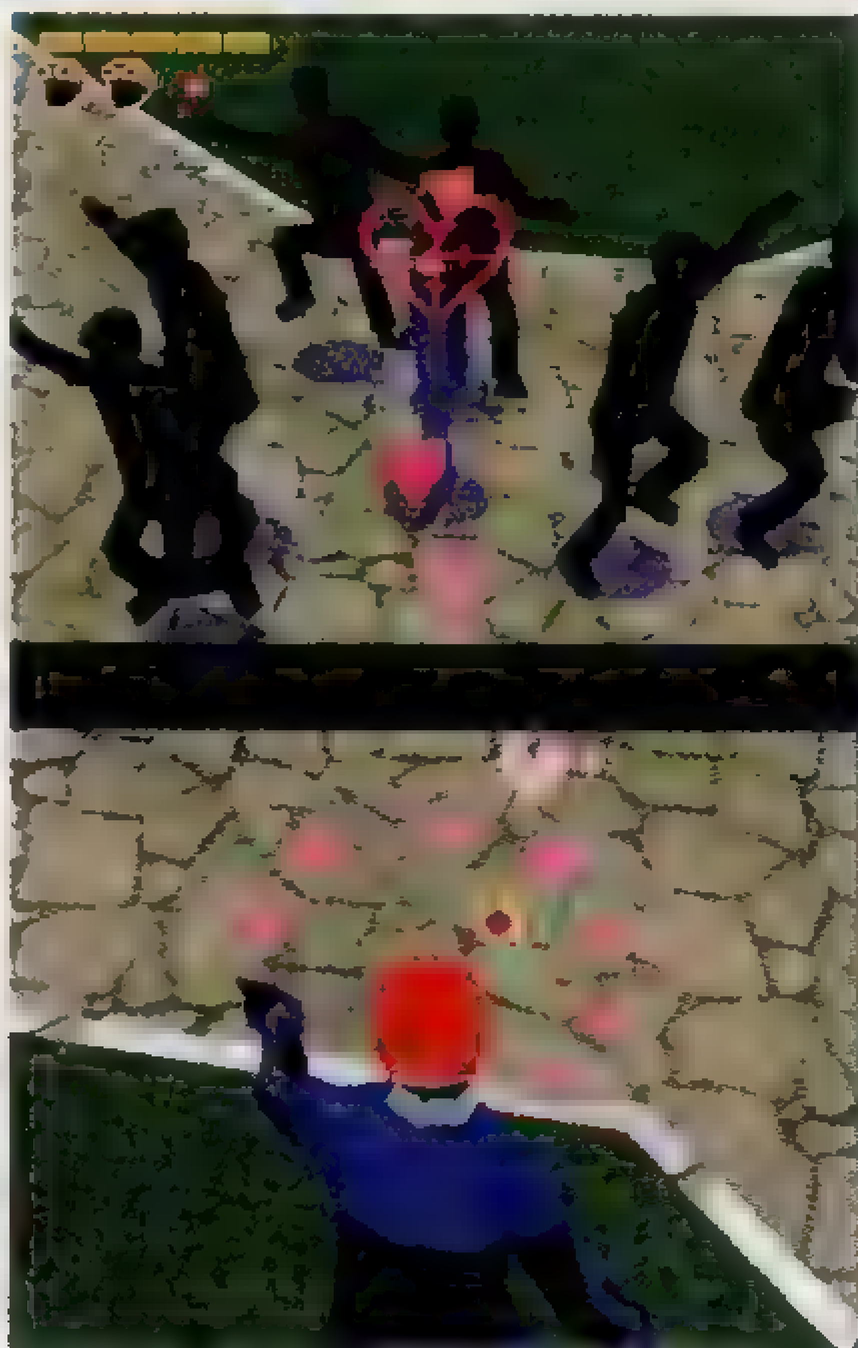
情敌们提出飞盘对决，用饱含爱意的飞盘向心上人传递感情吧，男人的对决ROUND2！

玩法：在红线内的区域左右移动飞盘，选好角度后触笔向上划掷出飞盘，准确飞到女主角那里就算成功，但是如果扔到了情敌身上，或者从空隙处飞出画面外的话就失败了。即使是直线投掷也不太容易扔得很准确，由于没有时间限制，在需要反弹的情况下，利用出射角等于入射角的原理大致估算一下反弹点吧，多练习几次就OK了。



Scene04 视线

男主角和情敌们在追逐女主角的路上，一位看书入迷的女孩子不慎被情敌之一撞翻，眼看就要掉入路边的喷水池，男主角及时抓住了她的手，救了她以后又急急忙忙去追已经领先自己不少的情敌们。“真是太有型了！”短暂的接触已经足以让她对男主角一见钟情，回想刚才的情形时，她不禁脸红了起来。



男主角跟随女主角来到公园里，正想上前接近她的时候，情敌们拦在了两人之间不让他靠近，既然如此，那么就用热情的视线来传达爱意吧，男人的对决ROUND3！

玩法：点住男主角让其侧移，移动到女主角正面区域时，她身上会出现心形的准星，松开触笔发出热情的视线吧。但是情敌们一直在女主角身边绕圈开绕，如果秋波送错了人可就失败了，另外女主角有时会转身，视线碰在她背部的话，就会听到破碎的声音哦。

Scene05 猜拳

看到男主角赢得了美女的芳心，情敌十一人众妒火中烧，他们从女主角身边架走了他，要跟他进行最后的较量，男人的对决最终回！



玩法：用猜拳来决胜负是很靠运气的，何况要连胜十一人，三次机会可不算多，好在出拳前几秒能看到对手可能出什么，能有针对性地出拳。当对手身边闪现两个图标时，比如石头和剪刀，那就出石头吧，赢不了至少也能平手，在倒数结束后毫不犹豫地出手吧。连续赢了六个人以后，会同时出现四名对手，他们的出拳是一样的，赢他们也没有难度。问题在于最后一个人出拳之前是没有提示的，只有凭借直觉出拳了，运气够好的话一下就能赢。（我当时第一次平手，然后用猜拳的心理分析来出拳，结果连续平手十多次，不知道哪位玩

范读者	每次的中奖名单，是浇灭失望的水，燃起信心的火焰！
读者资料	男，16岁，浙江兰溪农药厂生活区12幢3单元502室，321100

家还能超过这个纪录，汗。）

Scene06 告白

男主角凭借无敌的运气战翻了所有情敌，不过他又扶起倒在地上的他们。“你很棒，也很温柔善良，你一定能让她幸福的！”他们已经彻底折服，把他举起来抛到空中为他欢呼。天色渐暗，化敌为友的众人看到女主角独自一人在欣赏美丽的烟花，好机会！



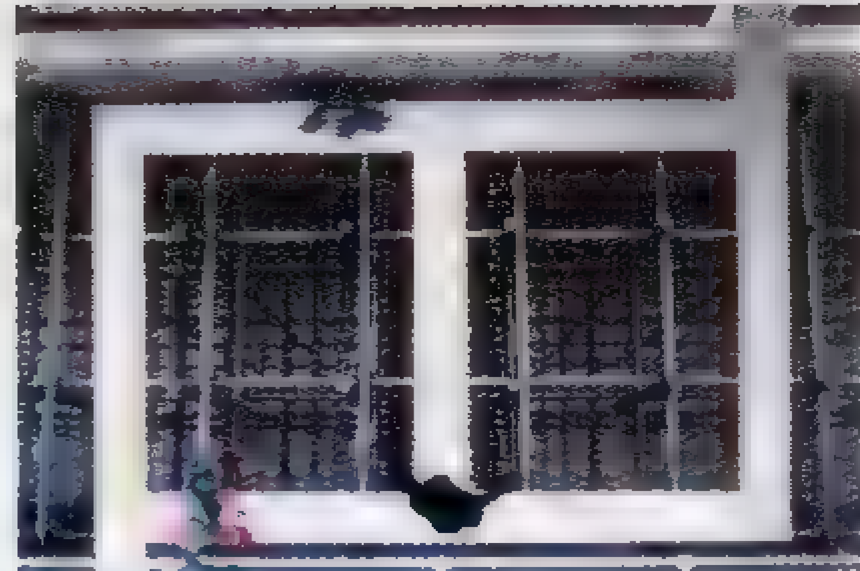
玩法：在女主角看烟花的时候，点住男主角向她悄悄接近，当她扭头看过来的时候松开触笔就可以了。

Scene07 照相

男主角告白成功，众人再次为他欢呼，正在这时一个巨大的笼子从天而降，十一人众被抓起来用直升飞机运走，做这件事情的正是男主角在路边救的少女，她对十一个人进行了洗脑，派他们把他抓回去。

此时的男主角正与女主角一起拍照，他在一边的楼顶上





设定好自动拍摄的时间后，骑着独轮车赶往另一边楼顶的女主角身边。

玩法：点住独轮车通过两边楼顶间的窄道，要避开进行干扰的情敌们，此外还要注意时间限制，被抓住或者掉下楼顶都是不行的。如果在最后几秒成功穿越的话，就能看到男主角飞扑时的照片，如果剩余时间比较长的话，两人会同时举手做V形留影。

Scene08 暴走群牛

两人一起到公园玩，女主角看到有人骑牛，就效仿起来，两人坐在牛背上开心地边走边聊。男主角注意到后方突然涌起滚滚烟尘，连路上的汽车也被撞飞了，原来是情敌们拿着牛形的头盔疯狂地冲了过来。

玩法：用触笔点击假扮疯牛冲过来的情敌，把他们打飞，戴礼帽拿手杖的路人是不能点的，有些目标有数字标记需要快速连点。打败情敌们以后，少女会驾驶超大的牛型机器人亲自来追赶，需要点100次哦，每点击片刻后，机器人升空，放出一些心形的物体(炸弹?)，也要抓紧时间全部打破。

Scene09 玫瑰

两人骑着牛一路来到女主角的家里，她向家人引见了自己的男朋友，玩了一天，她稍稍觉得有点累了，要做一下放松运动，男主角用玫瑰花为她做芳香疗法。



玩法：需要把NDS逆时针旋转90度立起来玩，触摸屏在左边，点住屏幕就会出现玫瑰花，使花朵周围的红色区域小心靠近女主角的脸部，让她沉浸在芬芳之中。随着女主角的动作小心调整花的位置，如果靠得太近的话，她会被玫瑰的刺扎到哦。

Scene10 病毒

女主角用电脑上网时，窗口里的白色小兔子突然变成了凶神恶煞的黑色兔子，并且还不断跳出窗口，看来是中了电脑病毒了，帮她解决这个问题吧！

玩法：对黑色兔子的病毒窗口点右边的×，对白色兔子的正常窗口点左边的○，病毒窗口会不断跳出来，动作要快哦。当窗口层叠的时候很容易误点到后面病毒窗口上的○，先点右边的窗口比较好。

Scene11 盛宴

男主角解决电脑病毒后，察觉到窗户外面有人，发现原来是疯狂的少女尾随他们来到



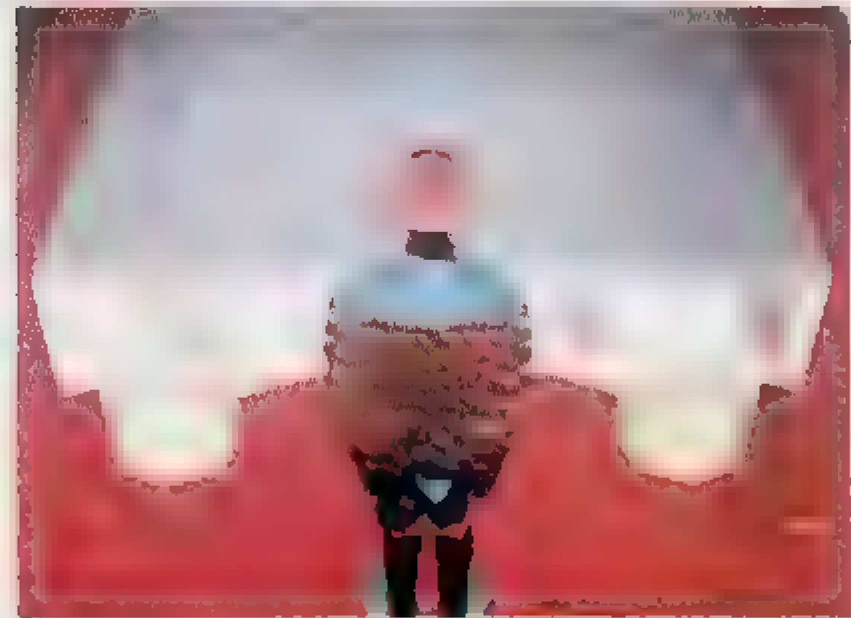
Tips: 每完成一个小游戏都会获得一定的爱情度，关系到女主角服装的取得，一般有三次机会的小游戏如果能完胜的话获得100点，用掉一次机会则获得60点，用掉两次机会获得30点，而只有一次机会的小游戏能获得50点，BOSS战级别的小游戏获得的爱情度更高。

陈小明	PSP有较好的画面，游戏的素质就得到提高，所以我选择PSP。
读者资料	男，15岁，河北香河县城内第二小学外报刊亭，065400

女主角家，电脑病毒正是她搞的鬼。当男主角跳出窗外的时候，情敌们从周围扑上来把他按倒在地，又一个大笼子从天而降把他们全都装起来带走。

被抓住的男主角被五花大绑起来，少女满意地看着他问："你不记得我了吗？""啊？哇！你、你是……以前住在我家隔壁的那个天才少女！""十年不见，你已经成为了不起的男人了嘛！"天才少女决定好好庆祝一下两人的重逢，特别准备了一场盛宴，不过扔向男主角的除了美味佳肴以外，还有发出异味的蛋糕。



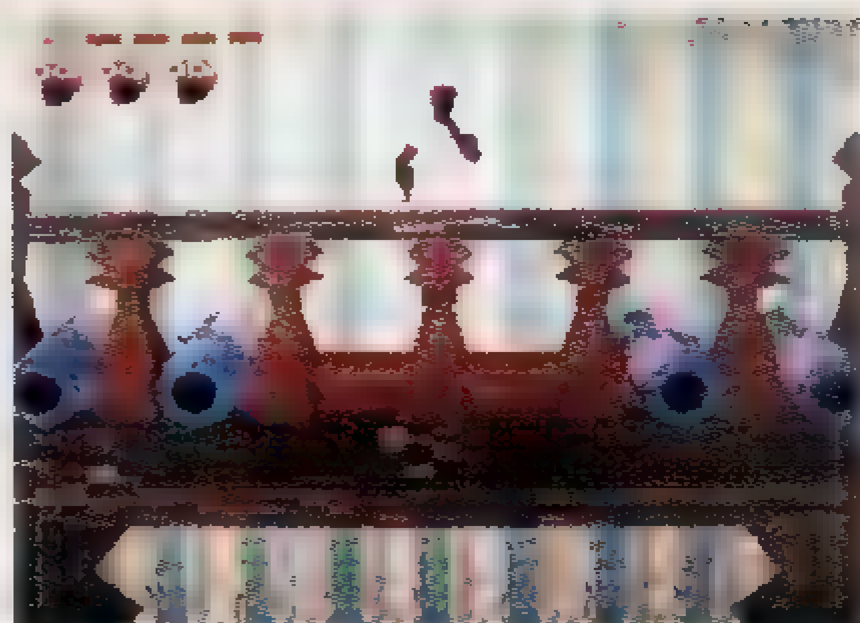


玩法：点住男主角左右移动，吃掉天才少女扔过来的佳肴，一个都不能少哦，同时还要避开坏蛋糕，当满桌的巨大坏蛋糕扔过来的时候别忘记蹲下。

Scene12 爱的炮弹

可怜的男主角劫难重重，这次是被绑得严严实实扔在地上，天才少女则在二楼操纵四门大炮向他发射爱的炮弹。

玩法：点住男主角让他到处滚动躲避炮弹袭击，在准星移动时可以保持在原地不动，但是准星定位后一定要尽快移开，点住他的头或者脚画圆形可

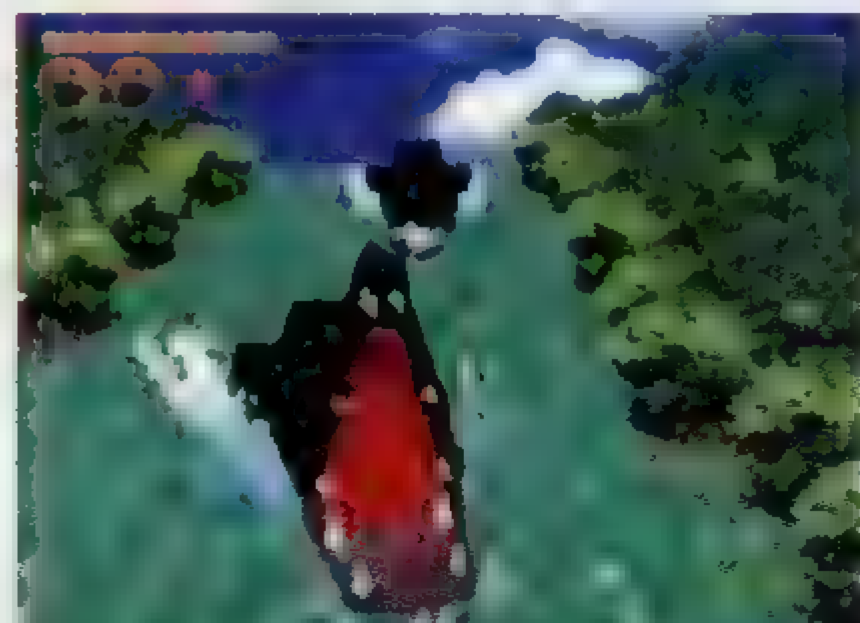


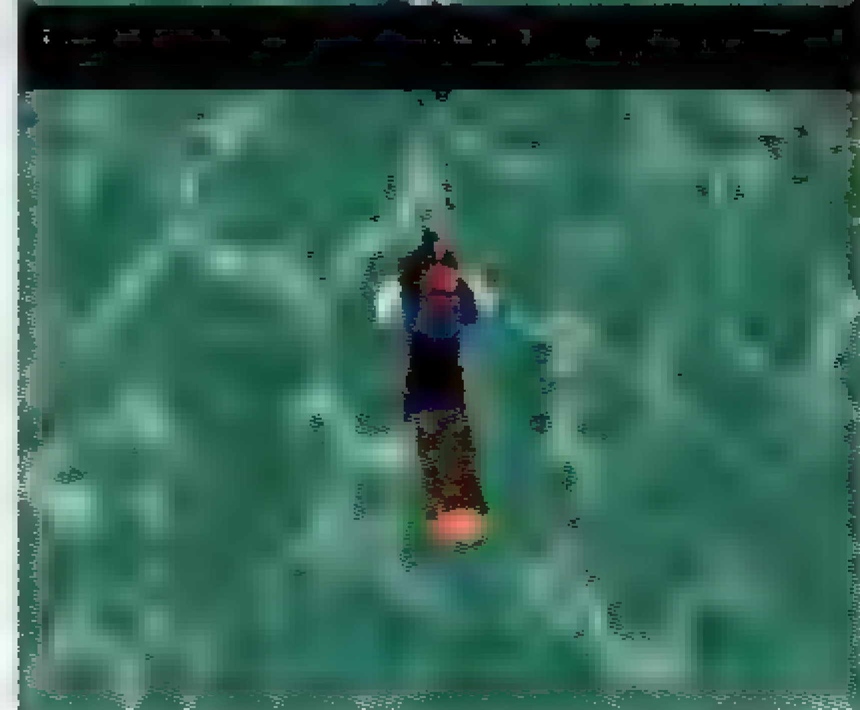


以让他转圈。几轮炮弹袭击过后，天才少女最后会自己跳下来扑向男主角，一定要躲开哦！

Scene13 独木舟

男主角趁天才少女摔在地上动弹不得的时候解开绳子逃跑，当他打开一扇很大的门以后，映入眼帘的居然是一片森林，里面还栖息着各种动物，哎？愕然之后他发现远处湖中心的小岛上有人在求救，不是别人，正是自己的女朋友。他很快发现了湖里还有鳄鱼，划起独木舟去英雄救美吧！

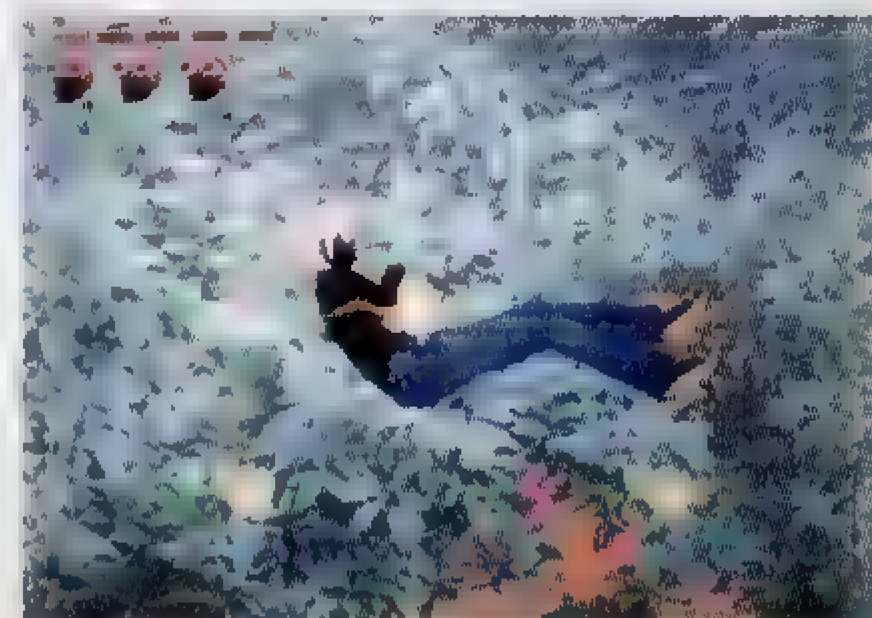




玩法：用触笔在独木舟两边交替划动推动小舟前进，只在一边划动的时候能使小舟转向另一边，以此来避开路上的各种障碍。

Scene14 食物

救出女朋友以后，男主角很奇怪她为什么会出现在这里，原来当他跳出窗户被人扑倒的时候女主角也跟着出来了，跟他们一起被抓了回来。获救的两人振作精神，开始做下一步打算，丛林探险队出发！又渴又饿的两个人发现了一棵结满果实的果树，兴奋过后才发现想用树枝打果实却够不到，想踢树干让果实掉下来又踢不动，还是男主角想出了好办法。





玩法：抱住女主角向上抛起，让她摘下果实，然后及时接住她，注意避开飞过的小鸟。

Scene15 沐浴

两人沉浸在二人世界中的时候完全没有注意到天才少女已经坐着直升飞机找到了他们，女主角惊喜地发现了一眼泉水，高兴地跳进去沐浴和玩水，天才少女见状便悄悄在泉水中放入食人鱼。男主角发现了这些危险的鱼，决定在女朋友察觉不到的情况下独力解决这个问题。

玩法：为了救自己心爱的人，男主角要把食指放在水里诱走食人鱼，在鱼游到上屏幕

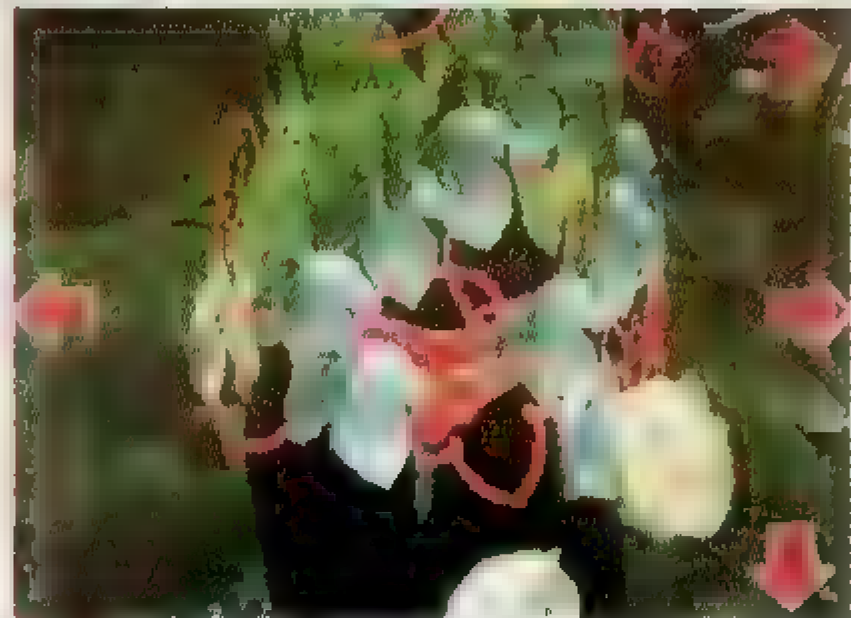
王佩文	掌机是一种一生都可以享受的好东西。
读者资料	男，15岁，福建三明市梅岭新村41-305，365000

的水域里之前，把它们引诱到屏幕下方的排水口处，当食人鱼发现手指后就会全身变红冲过来，千万不要被咬到哦，更要小心别直接把手指送到鱼嘴里去。

Scene16 树叶

当女主角沐浴完毕后，男主角找来一大堆树叶为她做成树叶装。



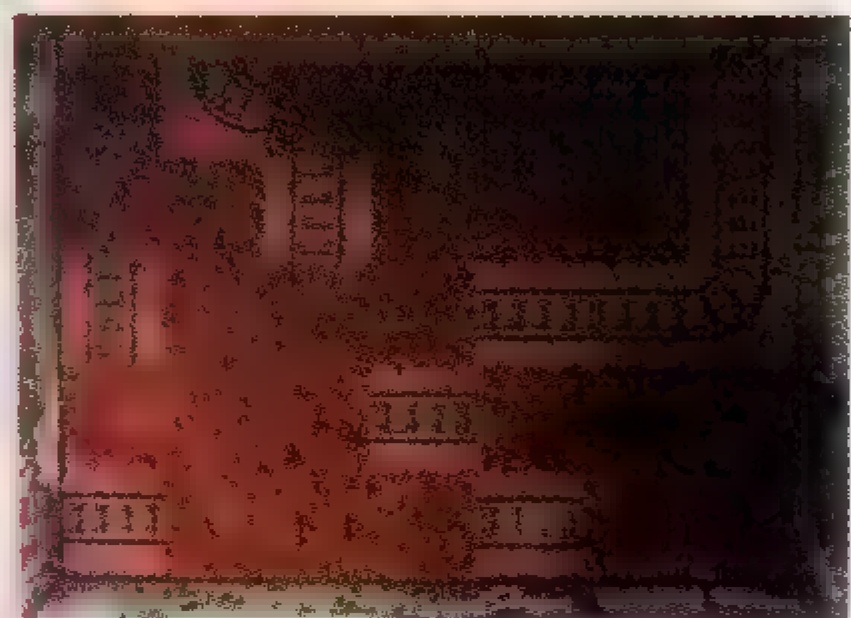


玩法：点住缓慢落下的叶片，放置在形状一样的位置，为女主角完成这件树叶装，点屏幕上的箭头上下移动注视位置，点左右的箭头转动，但是千万不要点到女主角的身体哦！

Scene17 遗迹

两人休整完毕后继续前进，





他们发现了一座遗迹，但是却不幸在走到遗迹大门之前掉下了陷阱，只能坐着轨道小车脱困啦！

玩法：移动方块搭筑成轨道，让小车顺利通过，需要尽快完成，所有的方块都会用上。

Scene18 这里！

从遗迹地下脱身后，男主角对这种刺激的经历感到非常兴奋，带着女主角走出了遗迹。看着他们开心的样子，天才少女紧咬着自己的手帕，她突然又想到了新的点子，扔下情敌众自己一个人走开。而男女主角此时正在四顾无人的地方，坐在高高的树枝上享受二人世界。



玩法：需要把NDS旋转180度倒过来玩，触摸屏在上面，先看女主角的动作，记住她点的顺序，出现“まねして”的提示后模仿她的动作，如果过半天还不点的话她会生气的哟！需要小心的是点女主角的肩膀时，要点到突起的一小块地方，稍微偏一点就会点到胸部，她同样是会生气的。

Scene19 潜水

两人情意正浓时，突然一炮飞来炸断了树枝，两人掉进了



水里，发炮的天才少女非常得意地笑了起来。女主角落入水里后，左脚被巨大的蚌壳夹住无法脱身，在她溺水前救她吧。

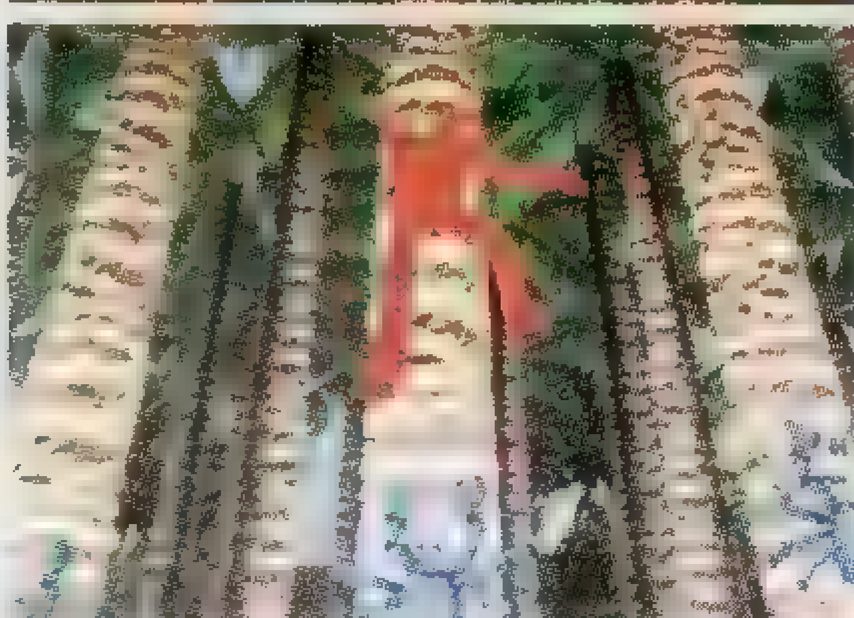
玩法：屏幕左下角的槽代表女主角的呼吸，在减少为0前点住男主角移动到她身边，需要躲过水里的鱼和天才少女扔下的水雷。

Scene20 椰子蟹

脱困后的两人发现情敌们纷纷爬上了椰子树，回头一看发现黑压压的一片东西潮水般涌了过来，原来是无数椰子蟹，男主角把女朋友扔上了椰子树，自己爬上了情敌们栖身的椰子树，椰子蟹也跟了上去，就用情敌们来击退它们吧！

玩法：也是要把NDS倒过来玩的游戏，点击选择树干，左右摇晃使情敌从树上摔下去砸飞椰子蟹，天才少女会驾驶螃蟹型机器人亲自上阵，用同样的方法攻击七次就能击退，





舒淳	有PSP的天空是灿烂的，有NDS的阳光是温暖的。
读者资料	男，16岁，广东广州市广花一路11号祥和阁D座301房，510400

注意躲开光束和泡沫攻击，机器人会用护罩和两个钳子抵御攻击。

Scene21 隐藏

被摔得七荤八素的情敌们恢复了理智，他们对自己做过的事情只记得一半左右。就在两人欢庆胜利的时候，天才少女用吹箭射中了女主角，吹箭上的毒虽然没有让她死去，可是却逐渐侵蚀着她的身体，这样下去她脑海中关于两人的美好记忆会全部消失。为了治愈这种慢性毒药，男女主角和成为同伴的情敌十一人众出发去雪山寻找传说中的玫瑰。可惜天有不测风云，众人刚抵达雪山就遇到了凶猛的熊，怎么办?

玩法：点击跑动的同伴把他们打晕，在他们身边划动触笔用雪掩埋，在熊走到下画面之前隐藏所有同伴，诀窍是把绕圈跑的人打晕在同一个地方一起隐藏。

Scene22 耳光

在男主角的机智下脱险的众人找到了一座小木屋，天已经黑下来了，外面下起了大雪，小屋中的众人昏昏欲睡，在这种寒冷的地方睡着的话可能再也醒不过来了，所以要在天亮前阻止他们入睡，用耳光打醒他们。







Tips: 当NDS电力不足的时候上屏幕会变成特别的画面哦。

在break time中也有天才少女出现，她极力模仿女主角，但是却有着不同的结果，短暂的几秒钟能搏玩家莞尔。



玩法：十一个同伴围坐在男主角周围，对着他们左右划动触笔打醒他们，点左右两边的箭头换位置，要时刻关注上屏幕里众人的情况，一旦有人变成红色的话就要尽快打醒他们，经过一定时间天亮就OK了。

Scene23 滚雪球

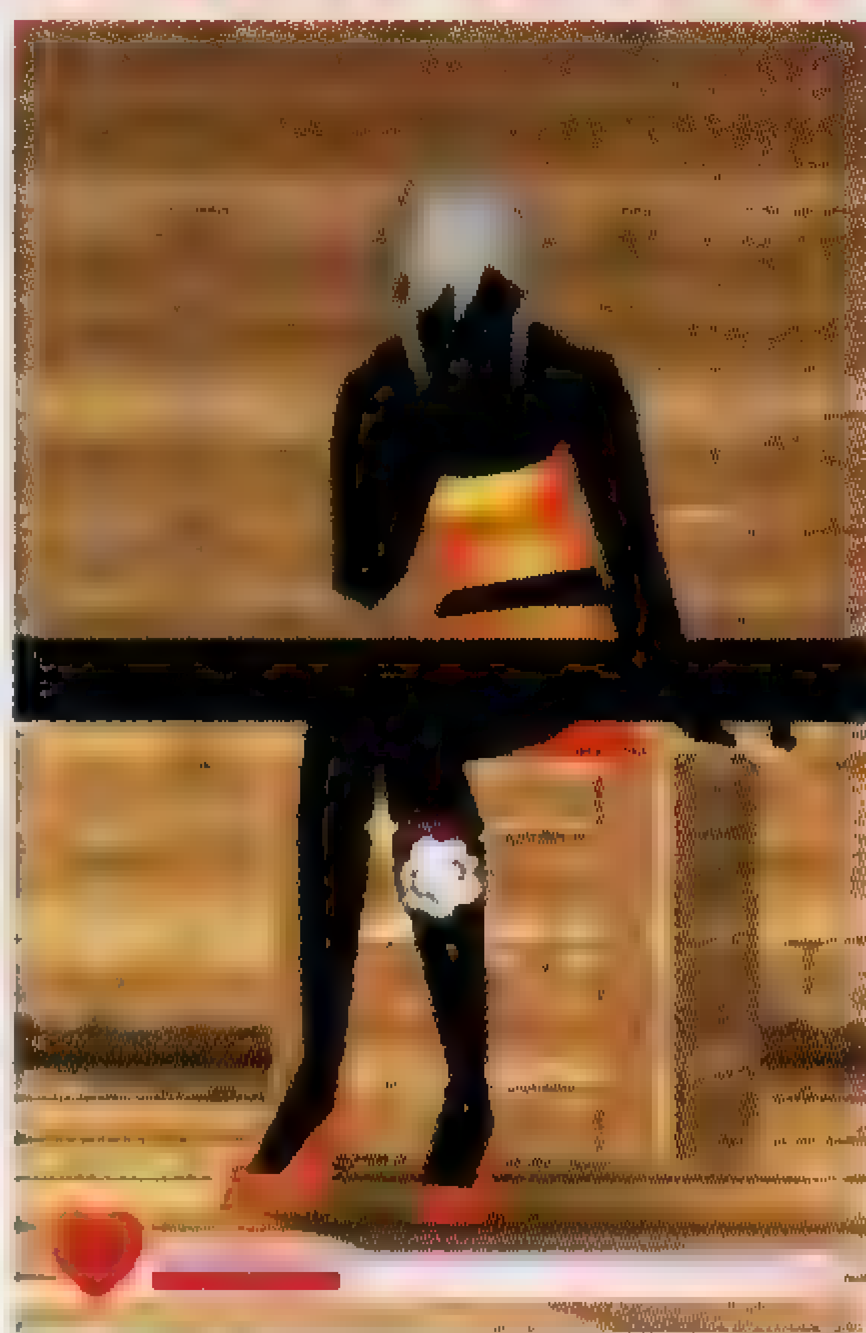
天亮后，大家高兴地欣赏起雪景，女主角跟可爱的小动物玩耍起来，男主角在旁边滚大雪球，结果一不留神把女朋友裹了进去滚下山坡，不得了啊，快救她!

玩法：男主角自己抱住大雪球跟在女朋友后面滚动，撞击一定的次数就可以把她从雪球中救出来，根据地形划动雪球，转弯处撞在雪道边缘是很浪费时间的，所以要看着上屏幕注意前方的路。每次撞击都会使两人拉开一段距离，最好能超过女朋友，让女朋友从后面撞上自己，然后在原地等她撞下一次，很容易形成连续撞击。

Scene24 忍耐

把女朋友带回小木屋的路上，男主角发现她的膝盖擦伤流血了，要为她的伤口消毒。

玩法：用酒精棉球轻触女主角的伤口处，碰其他地方是不可以的哟！一直消毒的话她会感到疼痛，如果超过她的忍耐限度就麻烦了，所以要在适当的时候轻轻吹气。



Scene25 晚安

又到天黑，男主角守着入睡的女朋友，发现她的双腿伸到了毯子外面，这样会着凉的，为了不惊扰她的好梦，轻轻地拉过毯子帮她盖好吧。

玩法：缓慢地向下拉毯子为女主角盖住露出来的双腿，如果动作太大的话会把她从睡梦中惊醒。





章可	不管学习多苦多累，我都有坚持下去的决心，那就是掌机。
读者资料	女，14岁，江西南昌东湖区叠山东路永内谌家巷13号202室9号信箱，330006

Scene26 肌肤

简陋的木屋无法遮挡寒风，女主角瑟瑟发抖起来，蜡烛的火焰被吹熄了，在黑暗中轻轻摩擦她的肌肤为她取暖吧。

玩法：屏幕上是一片黑暗，什么都看不到，在下屏幕上划动触笔，当出现红色光晕时就在该处继续摩擦，直到红色光晕扩大，最后出现星光效果。

Scene27 打雪仗

天亮了，女主角恢复了精神，两人走出屋子外面开始打雪仗，龙争虎斗之势中充满了浓浓的爱意。





玩法：左右移动男主角，故意让女主角扔过来的雪球打中自己，然后向上划动用雪球打中她，记住都要命中哦。

Scene28 这里！再一次

嬉闹过后，女主角独自坐在树枝上看着两人的合影，她的记忆已经开始消失了，男主角也爬上树去坐在她身边，两人再次玩起熟悉的游戏。

玩法：跟Scene18一样，难度略微增加。

Scene29 雪橇

众人出发去寻找传说中的玫瑰花，但是女主角不慎滑倒并滑下山坡，同伴们拉起雪橇



带着男主角去救她。

玩法：连点拉雪橇的人就能让其加速，达到最高速度时会出现红色的火焰，可以撞飞拦路的熊，点住同伴的后背上下划动能使其减速，走在冰面上的时候也会减速。左边的路况图上的小黄点表示路上的熊，也标示出冰面和女主角的位置，在限制时间内急速冲刺到她身边吧。如果拉雪橇的不只一个人，需要让他们都达到最高速度才能撞飞熊哦，对腕力是严峻的考验。

Scene30 熊

众人爬山途中遇到了雪崩，被无情地冲了下去，不过却因祸得福找到了传说中的玫瑰，嫩黄的花朵在白雪映衬下格外妖娆，有着这个就能为女主角解毒了。可惜好景不长，天才少女驾驶着熊型机器人中雪堆里钻了出来，一把打飞其他人，拦在了男女主角和玫瑰花之间。

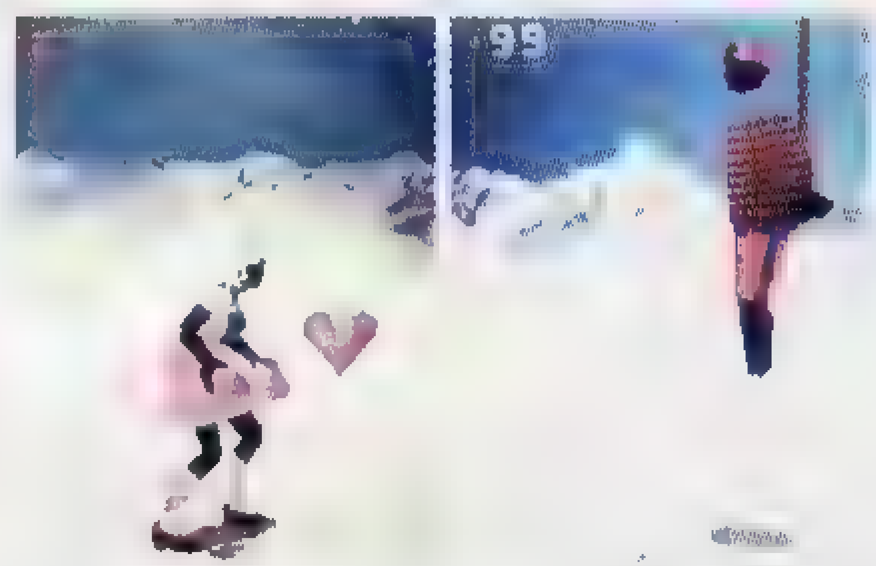
玩法：要把NDS旋转90度



玩的小游戏，点住男主角左右移动躲避机器人的炮弹攻击，点住他的手沿着顺时针方向画圈能扔出雪球攻击机器人，一共要这样打三次，最后退到了悬崖边。机器人发射炮弹的远近与使用的炮管有关，最上面炮管发射的炮弹打得最远，最下面的打得最近，利用这个规律很容易躲开。

Scene31 踢

好不容易击退机器人，男主角迫不及待地去摘传说中的玫瑰花，但是没有料到这是天才少女设下的骗局，玫瑰花下面藏着一个大圆盘，天才少女这次是驾驶着鸟型机器人叼起圆盘，把男主角连人带花都劫走了。又一次被抓住，又是五花大绑伺候，绝不能屈服！



玩法：把NDS旋转90度竖起来玩，点住男主角的脚，踢飞天才少女扔过来的心，要连打99个好球哦，小心她的快速直线攻击。

Scene32 火

被男主角拒绝后，天才少女带着玫瑰花扬长而去，男主角正要追赶时，发现面前的吊桥那头有一大堆机器人向自己冲过来，千钧一发之时，同伴前来救援，他们扔给他油壶和火把，用火焰来击退机器人吧。

玩法：对着麦克风吹气喷火，用长长的火舌击退冲过来的机器人，肺活量不够的话，拿着扇子扇风也是可以的，小心最后的快速五连袭击。

岳泽垠	游戏，是让我们间接地成为朋友的桥梁。
读者资料	男，16岁，河北泊头市中国银行宿舍楼3单元401号，062150



Scene33 战斗

刚刚打退一批机器人，又一批机器人跟了上来，看来不打飞它们是不行的。

玩法：基本与Scene08相同，难度有所增加。

Scene34 变形

虽然男主角英勇无比，但是却难以敌众，同伴再次赶来救援，与机器人扭打成一团，机器人们变形成圆球追击主角，一个不小心就被卷了进去。

玩法：基本与Scene23相同，难度有所增加。

Scene35 解谜

“那个女人应该差不多快完了！”天才少女得意地笑起来，把传说中的玫瑰揉碎抛洒出去，





片片花瓣落英缤纷，可惜不是欣赏美景的时候，要赶紧找到花瓣为女主角解毒。

玩法：划动触笔拨开红色的玫瑰花瓣，寻找传说中的玫瑰花瓣，30秒内要在六片区域内找到三片花瓣，点屏幕上的箭头移动。

Scene36 希望

众人找到了玫瑰花瓣，搅碎后做成玫瑰花汁，女主角已经痛苦地倒在了地上，看来只有口对口喂她喝下去了。

玩法：把NDS旋转180度倒过来玩，女主角倒下痛苦呻吟，在屏幕上出现嘴唇形图标时点一下，喂她喝下玫瑰花汁，图标出现的时间会越来越短，一定要以最快速度点下去，但是不要点到图标以外的地方。



Scene37 鸟

看到男主角及时救了爱人，天才少女气得全身发抖，她以鸟型机器人发起了最后攻击。“让你知道我们的爱！”男女主角牵起双手，以爱的龙卷风进行反击！

玩法：点住男主角左右移动躲避攻击，点住男主角画圈挂起爱的龙卷风反击。机器人有三种攻击手段，先是腹部发射炮弹，炮管被击毁后降下滑梯释放出甲虫型行走炸弹，还会用翅膀抵御攻击，再次被摧毁后，鸟头开始发射激光，全部击毁就取得了最终胜利。

两人幸福地相拥，再也没有什么人能阻挡他们在一起了，两人将过着快乐的生活，他们会结婚并一起养育小宝宝，故事模式普通难度通关达成。





在播放完制作人员名单后，下屏幕上出现了熟悉的“Rub is love”，点触旁边的心形可

Tips: 进入小游戏前的画面上，右下角有一个按钮，可以用来跳过这个小游戏，如果遇到非常棘手的情况，连续挑战很多次都失败的话，就可以按下这个按钮。不过有意思的是点了按钮以后，圆形的盖子打开，露出标有感叹号的黄色三角形，再点一次才会露出非常非常小的按钮。在某一难度的通关前只能用一次这个按钮，所以一定要考虑清楚以后再用哦。出现询问画面时连续选择两次ハイ就可以跳过当前小游戏，但是跳过的游戏不会被收录下来。





以听到男女主角一起说英文Rabbit,最后还有一个尾声:男主角脱下了一直戴着的帽子,露出了长长的兔子耳朵，同伴们把他高高抛起，在远处看着他们的女主角头上也有着兔子耳朵，这就是《愿为你而死》中帮助男主角的Rub Rabbit团队的由来。

通关一次后，主菜单中追加另一段剧情（アナザーストーリー）和音乐欣赏（サウンド）模式以及故事模式的HARD难度,跟前作一样，HARD难度通关后还会追加HELL难度，挑战玩家的极限。音乐欣赏模式中能播放游戏中所有的音乐和音效,上屏幕的机器人会跟着音乐跳舞,还能自由调节播放速度。

另一段剧情描述的是天才少女仿照男主角的样子制造出人型机器人,并对它进行恋爱特训,一共包括四个小游戏,分别是：玫瑰花的芳香疗法、两人互相点额头和肩膀、摘取树上的果实、打雪仗。虽然机器人做得不错,但是仍然比不上男主角在天才少女心目中的地位,她骑着机器牛离开了研究所,去寻找自己的心上人男主角。

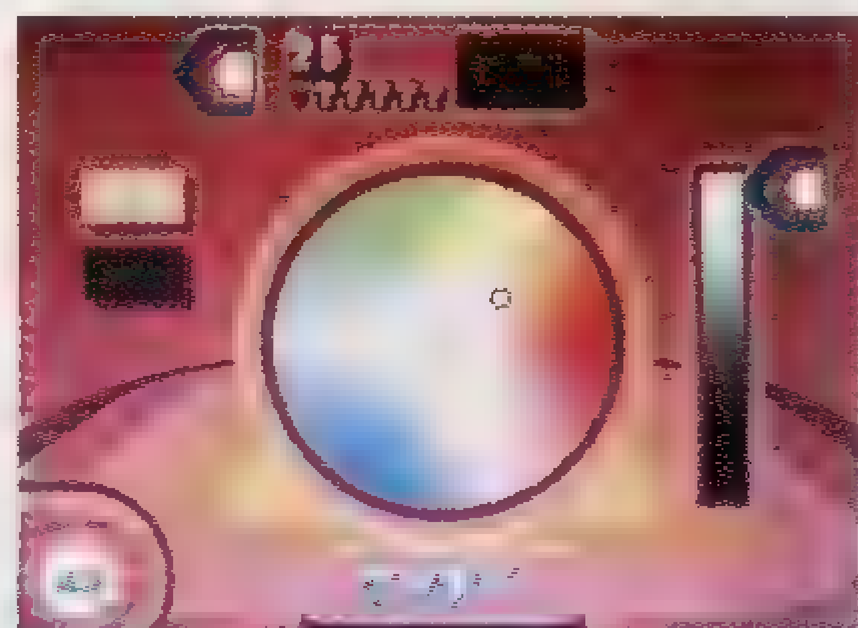


メモリーズ中收录了故事模式中顺利通过的所有小游戏,跳过的小游戏是不会被收录进来的，在这里挑战小游戏的难度相当高，很多小游戏都有着level1到level10的十个难度等级,机会只有一次而已。在选择小游戏的画面时，上屏幕是男主角站在坡下对坡顶的女主角炫耀身材，挑战结束后会看到他向坡顶跑的小动画，如果没有一口气通过十个难度等级的话他会滑下去,女主角在他到达的地方插上一朵玫瑰花。下方的一排星星表示出这个小游戏的全部难度等级，通过相应的等级后,星星会变成黄色,每次挑战都能获得一定爱情度。



マニアック中收录了女主角的各种服装，选择キセカエ就能让她换装，这次的服装分为发型、衣服、鞋子、手腕饰物四个部分,其中手腕饰物的取得难度最高,爱情度上万以后才能取得哦。换装完毕后点ケッテイ回到刚才的画面，按X键能放大上屏幕的画面欣赏女主角的服饰,按B键缩小,点下屏幕右上角的标志能交换上下屏幕,除了能放大缩小画面外,还能触摸她。换装的结果会影响到故事模式中进入小游戏前以及break time中的女主角着装。

キセカエ下面的モヨウ、ヘアカラ一和スタジオ都是在故事模式中达到一定爱情度后取得的，选择モヨウ能为女主角设计泳装和夏装的图案，保存下来以后能通信交换；选择ヘアカラ一能自由变更各种发型的发色；スタジオ中保存的是女主角的各种行动姿态。



最下面的ウサギ选项是一开始就有的，可以查看已经收集到了哪些编号的小兔子。故事模式中每个小游戏开始前会有一个四格漫画式的剧情交代，其中下屏幕的两格里隐藏着一些蓝色小兔子，点中了地方就能找到兔子，收集到全部60只兔子就能获得5000点爱情度,小兔子的隐藏地点见附表。

アタック模式中收录的是有成绩纪录的几个小游戏，挑战这些小游戏也能获得爱情度奖励。最开始只有前作中出现的涂鸦游戏（ペイント），随着故事模式的进展还会追加滚雪球、制作树叶装、暴走群牛三个小游戏，每个小游戏都分为三个等级，上屏幕分别有每个等级的前三名成绩和挑战日期的记录。

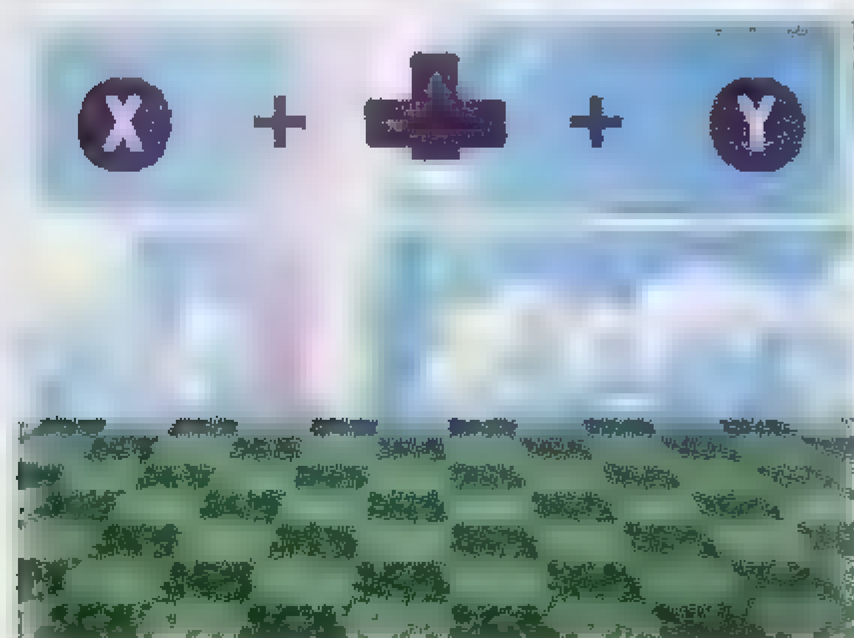


コンクリ是非常有趣的生孩子游戏，可以两个人一起玩，测试两人的相性,选择“实践”后，按照屏幕上的提示，女生用左手男生用右手一起拿住NDS,然后输入两人的生日、年龄、血型，第四问是“两人是否在交往”,用十字键和ABXY来移动光标选择数字，L和R键确定。四个步骤都进行完以后就会出现切婚礼蛋糕的画面，需要两人同步按下上方向键和X键以及下方向键和B键，这样



来回按多次以后就切开了蛋糕，系统根据两人输入的信息以及切蛋糕的同步率计算出宝宝的性别、血型、性格和爱情度，可爱的小宝宝就出现在玩家眼前啦，还会回头看过来哦。以后选择“成果”就可以看到小宝宝在上画面里自在地玩耍，点右下角的皮包图标是送小宝宝出去旅行，确定以后就有外星人飞碟来接走小宝宝，一旦送走以后就再也不会来了哟，其实就是删除数据。

ツウシン是联机通信，选择コウカン的话能让两盘卡带的小宝宝在一起玩耍，还能交换自己设计的服饰，选择バトル可以进行一卡多人的对战。对战小游戏最初只有一个，随着故事模式的进度最终增加到六个，选择好对战人数后就可以选游戏玩了，取胜的话同样会获得爱情度。ブレス是吹气球游戏，两人以上对战时，用触笔点屏幕上的其他玩家，对麦克风吹气把球吹向他们，如果被球炸到就算一负。アイズ是要比赛在限定时间内向女主角送秋波的次数，同样会有情敌的干扰，视线击中他们的话是要扣分的。ボート是水上争夺战，互相撞击木筏来争夺女主角，有雷达显示对手的方位和大致距离。タマコロガリ是滚雪球竞速游戏，看谁先滚到终点。ディスク是飞盘游戏，玩家坐在圆盘上撞击飞盘，先得到三分为胜利。パイナゲ是扔蛋糕比赛，被打中五次的话就输了。



クンズホグレツ是一机多人的游戏，人数无限制，规则是按照屏幕上的提示按住对应的键，保持这个状态传递给下一个人，看看限定时间内最多能传递给多少人。普通难度下比较简单，而困难难度下需要按住的键比较多，当然传递时两人的手指碰触也会增加，这样也许会带来新的爱情哦！

序号	隐藏地点
01	Scene00电梯长队最后的白色牌子
02、03	Scene01男主角高举的双手
04	Scene02离地面最近的情敌
05	Scene03女主角
06	Scene04女主角
07	Scene05男主角手上的白光
08	Scene06烟花
09	Scene07照片上的女主角
10	Scene08巨大的牛头
11-15	Scene08拿着牛头的五个人
16-18	Scene09三枝玫瑰
19	Scene10电脑屏幕
20、21	Scene11两个蛋糕
22	Scene12天才少女
23	Scene12男主角左边的大心
24	Scene13左边的鳄鱼
25	Scene14上图的树干
26	Scene15黄色的食人鱼
27-29	Scene16三片树叶
30	Scene17下图的小车
31、32	Scene18两颗最大的心
33	Scene19上图的大蚌壳
34	Scene20上图里女主角
35	Scene21灯泡
36	Scene22窗户
37	Scene23上图里裹着女主角的雪球
38、39	Scene24男主角的双手
40	Scene25下图里女主角的双腿
41	Scene26下面的蜡烛
42	Scene27小白猫
43、44	Scene28两颗最大的心
45	Scene29上图的玫瑰花
46	Scene30被打飞的众人
47	Scene31天才少女
48	Scene32上图的火堆
49	Scene33上图里黑色的帽子
50-52	Scene33下图里三个机器人
53	Scene34男主角
54-56	Scene34下图里三个圆球
57-60	Another Story里上图机器人头上的天线

Tips: 在故事模式的小游戏选择画面，上屏幕会有一些特别的图片，点住上下方向键就可以看到这些图片连续起来成为一小段活动起来的动画。本作中也是可以在小游戏开始前的画面触摸女主角的，她会做出各种反应。



于超	我仍然在GBA这种老掌机中回味，但我仍然乐趣无穷。
读者资料	男，20岁，安徽合肥琥珀山庄6幢第二单元504室，230061



超级公主碧奇



NDS	超级公主碧奇	
ACT	NINTENDO	日版
4800日元	2005.10.20	1人用
不支持一卡多人	全年龄推荐	对应触笔

超级水管工马里奥大叔在过去的20年里，伴随着全世界的玩家度过了无数个难忘的夜晚。虽然游戏的画面和内容随着时间的流逝和主机的更新换代而不断地变化着，可是英雄救美的主题却始终是游戏的永恒。我们可爱的碧奇公主似乎永远都要扮演一个纤弱的女生形象，等着马里奥将自己从库巴的“魔爪”中救出来。在过去的马里奥系列的游戏中，碧奇公主也曾多次作为可操纵角色出现在游戏中，但这一次我们的小公主终于真真正正地做上了主角，并且还要去库巴的城堡中解救昔日的英雄马里奥和路易以及蘑菇王国中的其他成员。这样的游戏设定不得不说有些恶搞的成分，但是本作所带来的崭新创意却正是现今业界所欠缺的东西，虽然游戏本身还无法像马里奥系列那样成为同类型游戏的巅峰作品，但FAMI通34分的高分也从另外一个角度对本作以肯定。游戏在画面和BGM的风格上与马里奥系列比较接近，色调的搭配上更偏重于暖色，BGM的素质极高非常之耐听。可能是为了照顾女生玩家对本作的偏爱，本作降低了动作成分的难度，反之则增加了许多游戏的收集要素，大大地增加了游戏的反复游戏性。



操作简介

●基本操作：

十字键	控制角色/光标移动
B键	伞攻击/取消
A键	跳跃/肯定
X键	用伞挑起敌人/道具
Y键	伞攻击
SELECT键	无作用
START键	进入菜单
L/R键	按住后移动速度变慢

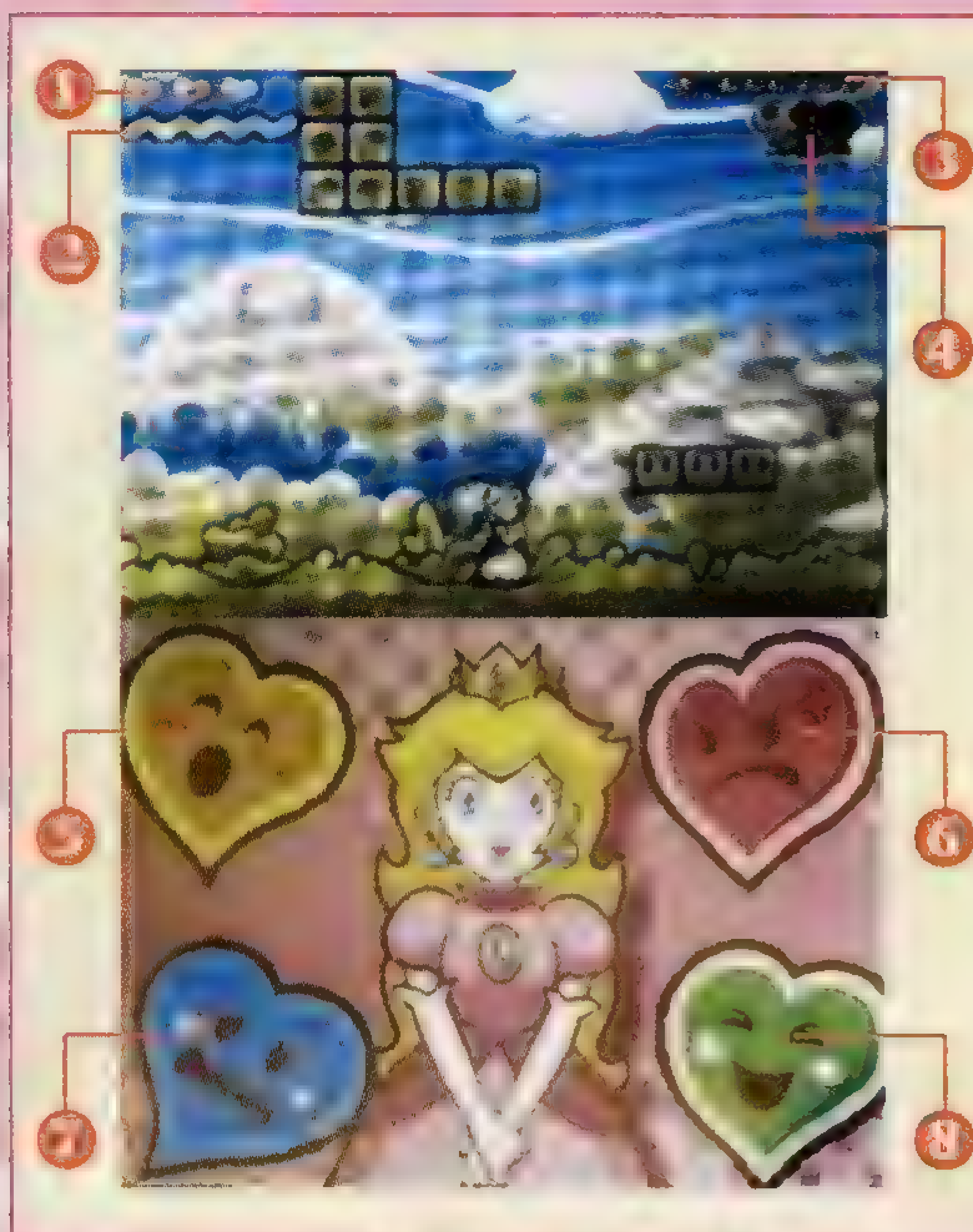
●特殊操作：

	どんぶらカッサー：在水中将伞作为交通工具，可以使用A键进行跳跃。
	スライディング：跑动中按下键可以实现滑动，用来穿过一些狭窄场景并且具有攻击效果。
	さかみちすべり：在有斜坡的地面上跑动中按下键可以高速冲下，对敌人具有攻击效果。
	※フワフワカッサー：按住A键可以延迟在空中的停留时间。
	コンベアカッサー：游戏中获得的技能，用伞将自己装在里面挂在绳索上滑动，按A键跳动中具有攻击力。
	せんすいカッサー：游戏中获得的技能，可以在水中行动，用左右键控制水平方向，A键连打控制上下方向。
	※きゅうこうカッサー：空中按↓+B键，除了可以攻击敌人外还有震晕效果，并且能够打碎某些关卡中地面上的砖块。
	※ためうちカッサー：利用伞进行远程攻击，可以按住B键进行蓄力。
	ダッシュアタックカッサー：游戏通关一遍后获得的技能，可以在移动中快速进行大面积攻击。

（注：名字前带※的技能要在商店中花金币购买后才能获得，并不是游戏中必须获得的技能）



系统浅析



1、HP值：每个心形相当于两点HP，游戏可以通过获得道具进行回复。小的心形道具可以补一点，大的心形补2点。利用表情中的“乐”也可以通过不断地降低情感槽来缓慢地回复HP，另外在商店中可以买到增加HP值上限的道具，最多可以达到5颗心。

2、情感槽：本作中的核心系统，游戏中许多机关都需要利用不同的四种情感能力进行破解，游戏中可以通过获得蓝色水晶状的道具进行回复，其中小水晶可以恢复少量情感槽，而大水晶则可以恢复大量的。另外用X键将敌人挑起来后按下键就可以将敌人吃掉，并且恢复少量的情感槽，商店内同样也有提高情感槽上限的商品。

3、金币数量：在游戏中可以获得许多金币，积攒到一定数量后到商店可以买取各种游戏中的要素。

4、解救人质的数量：在除了BOSS关外的其它所有关卡都有3个蘑菇王国中的市民等着公主前来营救，这里会显示当前解救人质的数量。

5、情感“喜”：使用后在碧奇的身边刮起旋风，可以吹动一些游戏中设置的机关。如果按住A键可以无限地飞到想到达到的高度，是游戏中最常用的一种情感能力。

6、情感“怒”：使用后在碧奇的身边会出现火焰，对敌人具有攻击力，此时碧奇的移动速度会减慢，跳跃的高度也会降低，但是落地后有地震效果，可以破坏一些地面上的石块，也可以将周围的敌人震晕。

7、情感“哀”：使用后碧奇就会哭起来，女人的眼泪真是可怕啊，眼泪在许多场景都有它独到的作用，并且在使用此情感后碧奇的奔跑速度会加快许多。

8、情感“乐”：使用后情感槽会不断地减少，但是可以换取HP的增加。

关于情感系统的一些心得：

在整个游戏中，下屏幕的作用基本上就是让玩家来控制碧奇情感的变化的。因为有情感槽的限制，所以情感不要频繁的变换。在控制情感时建议利用双手的两个拇指（无责任建议游戏前先将手洗干净）来操作，左手控制情感“喜”和“哀”，右手则控制情感“怒”和“乐”。在变成某情感时一旦被敌人攻击到就马上变成普通状态，或者再次点一下相同的情感也可以恢复过来。同一种情感在情感槽的消耗上也不尽相同，“喜”在空中飞行时情感槽的消耗速度就会上升；“怒”的消耗速度是不变的，一直保持较高的速率；“哀”只有在奔跑的时候才会增加消耗的速率，如果只是站着不动的话消耗就会慢得多；“乐”的情感槽消耗速率也是不变的，速率为中速。因为情感“乐”可以恢复HP量，本作中敌人是可以无限制地重复出现的，所以只要有耐心就可以通过不断地吃掉敌人来将HP和感情槽两个值都攒到满，尤其是在BOSS战时如果己方处于不利状态时，完全可以先专心恢复一段时间再继续与其战斗。游戏中要灵活地利用各种情感的效果通过关卡中形形色色的机关障碍。

戴胜　想结识PSP的游戏玩家，交流破解心得，交换破解经验，交谈游戏感言。
读者资料｜男，20岁，广西省兴业县76154部队70分队，537800



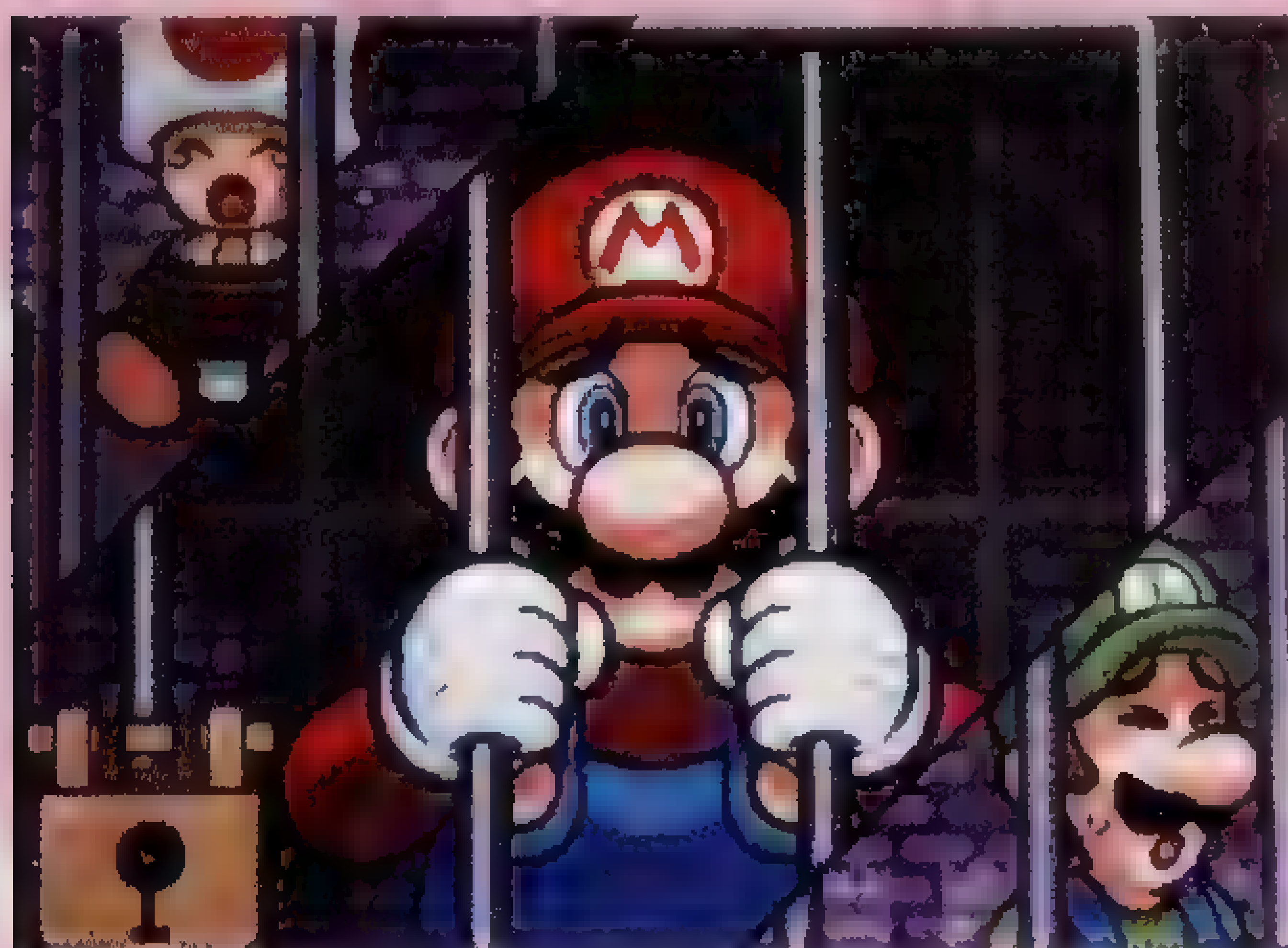
攻略篇

（注：关于正文中场景数字标号的顺序，是按照从第一场景到终点场景的单一路线上的场景顺序计算的，旁支路线并不计算在其中。）

区域1：ランタッタ平地

1-1

因为是游戏的初始关卡，会有许多处提示的地方。在场景1中能够解救出一个蘑菇人质；在场景2中一个可以进入管道右边的地面上有一个小的芽苗，在它旁边使用情感“哀”，用眼泪去浇芽苗，这样就可以长出大的茎和叶子，利用它跳到上面的平台，在左端按箭头的方向一直向左飞可以取得音乐道具；场景2最右端管道的下面可以救出第二个蘑菇人质；在关卡中可以见到一种长着翅膀的袋子，用直接攻击或是挑起敌人/小球将其砸开，会掉道具和金币；场景3开始处就可以救出第三个人质。



1-2

场景1开始处利用情感“喜”飞到上面的高台上救出一名蘑菇人质；场景1最右端利用升天树跳到上面的平台后进入场景2，在蓝色的空心平台下可以取得一个拼图道具；在后面间断的砖块下面可以救出第二个蘑菇人质；场景3途中救出第三个蘑菇人质。

1-3

场景1开始处利用情感“怒”烧毁木桥在下面取得拼图道具；用眼泪将牙苗浇大在上面的空心砖块组成的平台上有不少金币可以拿到；场景1的最右端救出第一个蘑菇人质；场景2开始处利用情感“哀”哭着跑过一小段蓝色空心



砖块，从管道进入下一场景救出第二个蘑菇人质；从场景2右上的管道下一场景，利用情感“喜”将赌在路口的泥块吹走，在其后面救出第三个蘑菇人质。

1-4

场景1右上哭着跑过一段蓝色空心砖块，可以在里面救出第一个蘑菇人质；场景2右上方利用情感“喜”可以从画面上方飞过去，在后面可以取得不少的金币；场景3开始利用大弹簧跳到右边中间的狭缝中可以救出第二个蘑菇人质；场景4开始处烧掉木桥后在下面救出第三个蘑菇人质；场景5的左上方可以取得拼图道具。

1-5

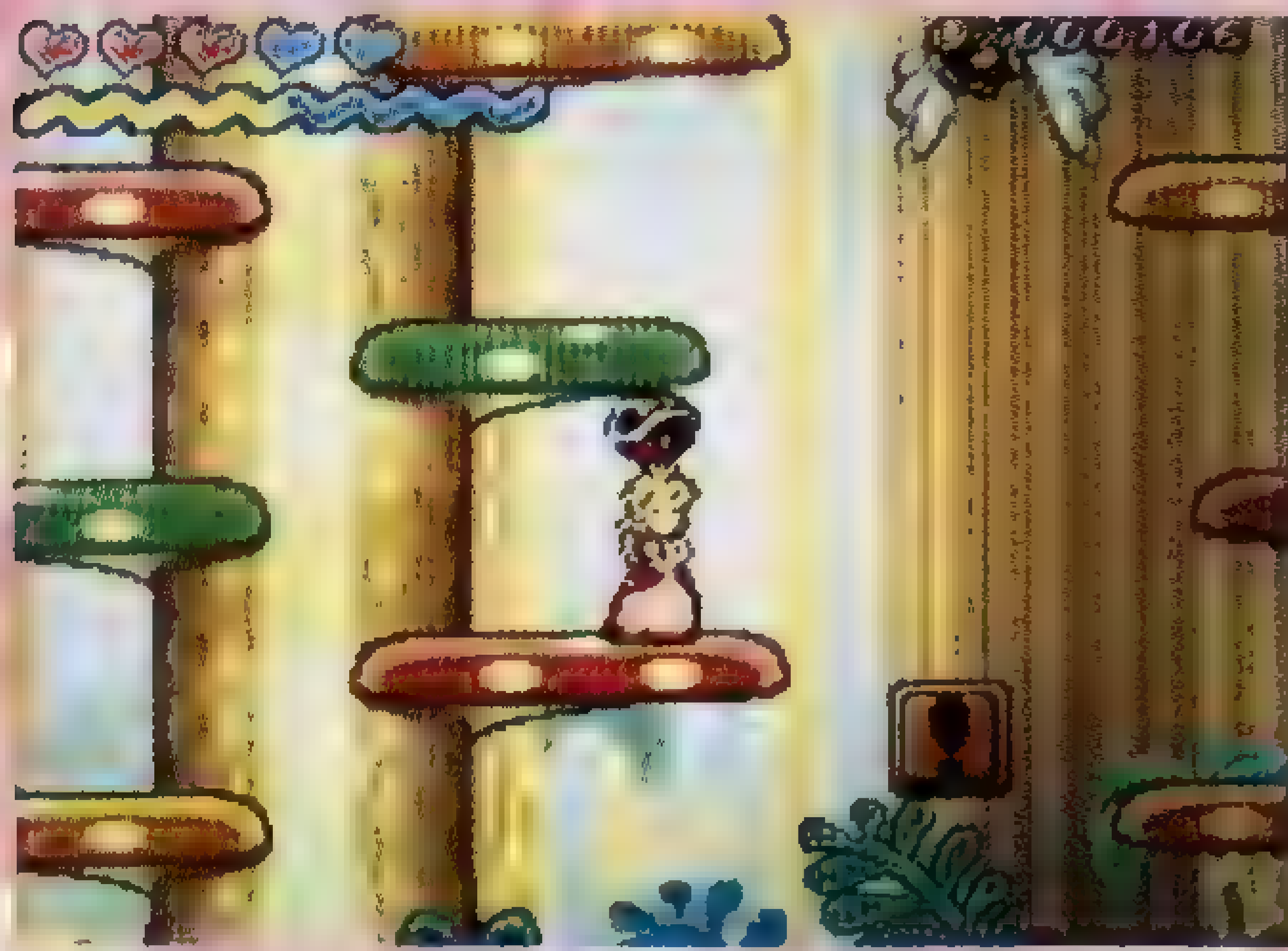
场景1从有箭头指示的方向用情感“喜”一直向上飞，可以在空中的一个平台上救出第一个蘑菇人质；场景2开始处的凹地下面可以取得拼图道具；前行不远用怒火将木桥烧掉，在下面救出第二个蘑菇人质；有连续几个场景需要玩家观察前面长着翅膀的蘑菇的跳动顺序，然后依次按颜色来顺序打后面的花，其中第一组为：红、蓝、紫，第二组为：红、紫、蓝、红，第三组为：蓝、紫、红、红、蓝；最后一个场景先使牙苗长大，然后再用情感“喜”吹散泥团在里面救出第三个人质。

1-6：（BOSS战）

每个区域的最后一关开始都会有一个用触笔玩的小游戏，本关中是利用触笔控制弹簧的方向，注意不要被天上飞的敌人碰到。

BOSS战心得：

本关是要利用情感中的“哀”来对付BOSS，首先将BOSS身边的两个小牙苗都变大，站在上面趁BOSS张开嘴的机会哭，让水进入BOSS的身体，这样它就会因为喝了过多的水瘫坐在地上，此时过去攻击就可以打掉BOSS的一格HP。反复五次即可打败它。



区域2：モーリの森

2-1：

进入场景1左上方的管道，然后用情感“喜”向上飞可以救出第一个蘑菇人质；场景2进入水中央的一个向下的管道，尽头处救出第二个蘑菇人质；从旁边向上的管道进入，来到空中的平台上，跳到最左边取得音乐道具；场景3开始处救出第三个蘑菇人质。

2-2：

场景2凹地处取得拼图道具；场景3开始处用情感“喜”飞到下面的平台上救出第一个蘑菇人质；场景4会出现一种踩在云上的敌人，将它打下来后就可以踩在云上在一定时间内场景中随意飞行，这个场景中的正上方有个布满金币的平台；用情感“哀”在场景5开始处的水车旁哭，转动水车一段时间后就会启动机关，场景4中最后那个陷在地中的管道就会升上来，进入后在尽头处救出第二个蘑菇人质；场景5途中救出第三个蘑菇人质。

2-3：

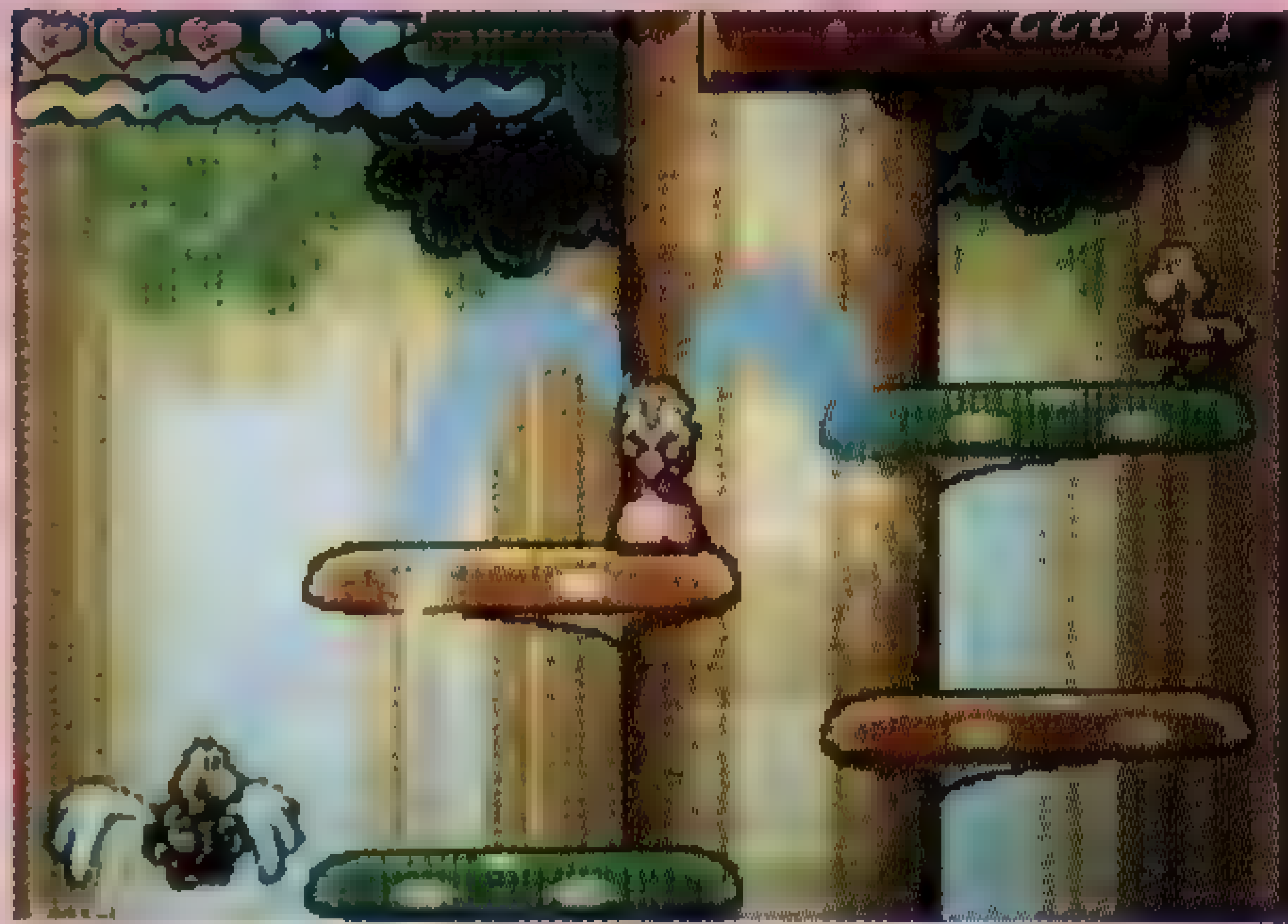
进入场景1右上方的管道，在尽头处可以救出第一个人蘑菇人质；来到场景2右下方的水车旁用情感“哀”使水车转动打开机关，回到场景1中间处陷入地里的管道会升上来，进入里面救出第二个蘑菇人质；场景2右侧可以取得拼图道具；场景4开始处用情感“喜”在风车旁边刮风，使风车转动让上面的挡板打开，进去救出第三个蘑菇人质。

2-4：

场景1右上方可以取得一个拼图道具；场景2开始处就可以取得一个MINI游戏道具；场景2上方用情感“哀”跑过一长段由蓝色空心砖块组成的平台，在最里面救出第一个蘑菇人质；场景3左下方用情感“怒”驱走一个蜂巢，进入后面的管道，用情感“喜”转动风车打开挡板，救出第二个蘑菇人质；场景4左上方救出第三个蘑菇人质。

2-5：

场景1中间水池上方有个向上可以进入的管道，进入后在右下方取得一个拼图道具，利用情感“哀”哭着从上面冲过蓝色空心砖块，再用情感“怒”烧掉蜂巢救出第一个蘑菇人质；场景2右侧沿着箭头指向的方向，从上方跳到后面去可以找到第二个蘑菇人质；场景3开始处用情感“喜”转开风车到下面救出第三个蘑菇人质。





2-6：（BOSS战）

用触笔顺时针转动木桩就是向上移动，反之则是向下移动，中间要躲避从两旁伸出来的树枝。



BOSS战心得：

开始时要利用BOSS俯冲下来的机会用伞攻击它，当它掉了3格HP后下面的平台就会塌掉，需要在空中对付它。用情感“喜”飞到它的旁边用伞攻击它，中间注意躲避BOSS放出的蛋。

区域3：ヒュードやしき

3-1：

进入场景1中间第一层房间，先打开左边的机关使右边的两个平台消失，在右上方救出第一个蘑菇人质；回到场景1进入中间第二层的房间，从管道进入下个房间，在右上方的隐藏房间找到第二个蘑菇人质，左下方可以取得一个音乐道具；场景1的左上方有两个门，用情感“喜”飞上去进入下面的房间，在门口处就可以找到第三个蘑菇人质。

3-2：

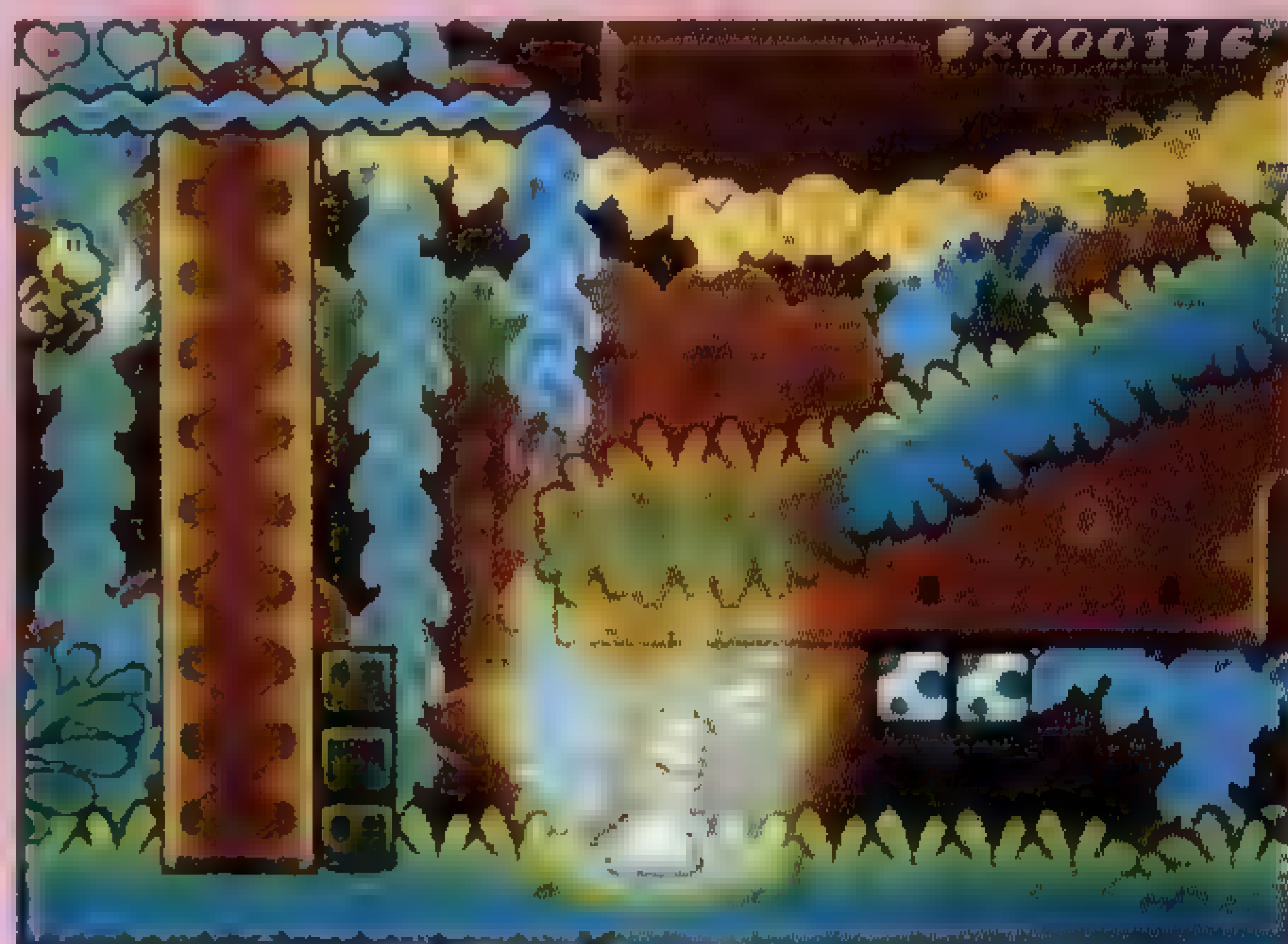
场景1用情感“喜”从正中间向上飞可以在空中的一个平台上找到第一个蘑菇人质；场景2右下方的隐藏房间可以取得一个拼图道具；场景2黄色空心砖块上方的隐藏房间内救出第二个蘑菇人质；场景3用情感“怒”点燃四个角的油灯，这样中间的门就会打开，进入场景4。场景5中有3个并排的管道，进入中间的，这里全是雾气，要用情感“喜”转动将雾都吹散掉。最后在房间的右下方找到第三个蘑菇人质；在场景5中最后会出现三个会塌掉的台阶，要按住L/R键踏上去才不会马上就塌掉。

3-3：

场景1的右上方可以取得一个拼图道具；场景2右侧有一个机关，打动后左边的台阶就会消失，用情感“喜”从缺口处飞进去救出第一个蘑菇人质；场景3进入中间的门，在一个下降的房间内分别点燃左上、中间、右下的三个油灯，这样下面的房门就会打开，进入后找到第二个蘑菇人质；场景4将大幽灵从笼子中放出来，引到场景左侧的灯光下，它就会晕过去。这里因为有小光球无法使用情感“喜”飞行，所以必须依靠大幽灵做垫脚跳到上面的平台上进入下一场景；场景5进入中间的门，这个场景内会有许多幽灵在后面追着碧奇，所以一定要快跑，在场景最右侧救出第三个蘑菇人质。

3-4：

场景1的光线非常差，只能看到很小的一个范围，可以使用情感“怒”来增加可视范围；在场景的左上方可以救出第一个蘑菇人质；进入右下方的管道，经过一个利用コンベアカッサー通过的场景，在下一房间找到第二个蘑菇人质；场景2中会有几层都存在着三个房门，必须按照一定的顺序进入才能到达最上方，正确的进入顺序是中、右、右、右、左；场景5的途中可以取得一个拼图道具；再向右跳过几个可以塌掉的台阶就可以救出第三个蘑菇人质。



3-5：

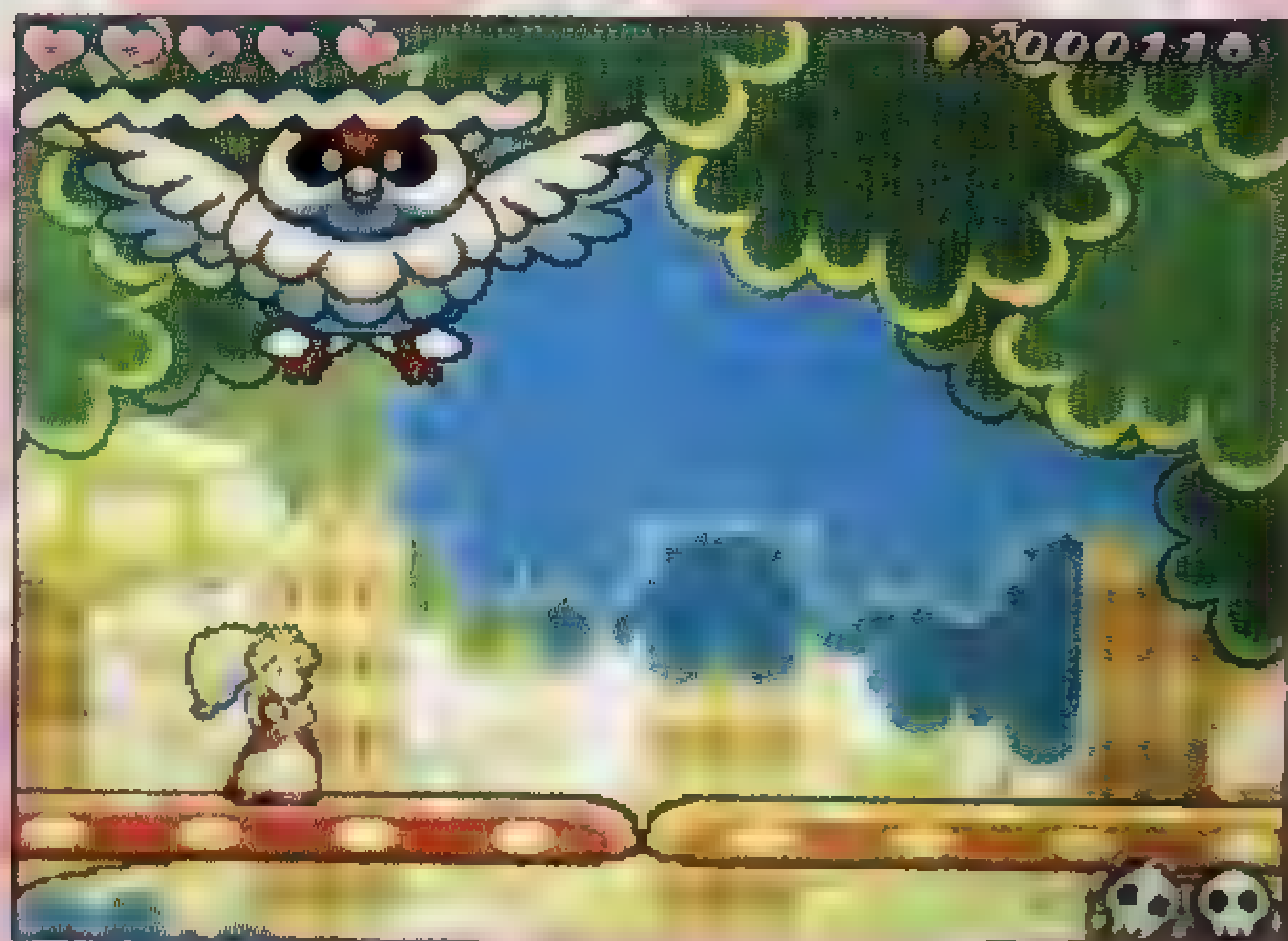
场景1利用大弹簧跳到最上面，在管道的右边有一个由金币组成的箭头，按照指示的方向跳下去在一个小平台上找到第一个蘑菇人质；进入场景2左侧的管道，将场景内所有的油灯全部点燃，关闭的房门就会被打开进入后找到第二个蘑菇人质；在一个有许多连续空心平台的场景，一直落到最下面进入右数第三个房间可以找到第三个蘑菇人质，这里还能得到一个拼图道具。

3-6：（BOSS战）

用触笔将下面的大小幽灵全部划掉，不要让它们伤害到碧奇，坚持到落在光环里就算成功。

BOSS战心得：

场景的四个角有四盏油灯，找到熄灭的油灯用情感“怒”来点燃它，BOSS满HP时只需点燃一个灯即可，它的HP越少需要点燃的油灯就越多。





区域4：ムカム火山

4-1

场景1右侧有一个向上进入的管道，在里面有个标有“！”的大型机关，变成情感“怒”跳起踩下，右边的石像就会碎掉，在它的后面可以取得一个音乐道具；右侧不远处可以找到第一个蘑菇人质；场景3右侧管道旁边救出第二个蘑菇人质；最后一个场景从左上方进入到场景的右下方这里可以找到第三个蘑菇人质，绕回来在接近终点的位置还可以得到一个MINI游戏道具。

4-2

场景2将右下角的带有“！”的大型机关压下，利用场景左下向上进入的管道来到场景的上方，跳过岩浆到右上找到第一个蘑菇人质；场景3开始变成“怒”状态从上面将巨大的石块压碎，在下面救出第二个蘑菇人质；场景3中间越过几个移动平台，在空中的一个小平台上可以取得一个拼图道具；最后一个场景用情感“怒”踩下机关，在破碎的石像后面取得第三个蘑菇人质。

4-3

场景1中从一个向上的管道进入下一场景，变成情感“怒”踩下机关破坏掉石像，在最右端找到第一个蘑菇人质；用情感“喜”飞到场景1的右上方空中的平台上，可以取得一个拼图道具；从场景2进入一个管道，经过一个强制推进的场景，在下一场景全是毒气，同样也要先用情感“喜”先将空气净化一下，然后用情感“怒”踩下机关，破坏掉场景另一侧的石像，里面就可以救出第二个蘑菇人质；场景4的右上方可以救出第三个蘑菇人质。

4-4

场景1变成情感“怒”状态踩下机关，右侧的石像就会被破坏掉。来到场景2按照箭头指示的方向，利用情感“喜”飞到上面，再使用情感“哀”跑过一段蓝色空心砖块，在场景右上方找到第一个蘑菇人质；场景3在一个被破坏的石像后面取得一个拼图道具；场景4中部在被破坏的石像后找到第二个蘑菇人质；场景5的途中救出第三个蘑菇人质。

4-5

场景2用情感“怒”的火烧掉木桥在下面救出第一个蘑菇人质；场景3左下方利用情感“哀”将着火的石块浇灭，在后面找到第二个蘑菇人质；场景3右侧可以取得一个拼图道具；场景4出口处用情感“怒”踩上机关，在左侧被破坏的石像后救出第三个蘑菇人质。

4-6：（BOSS战）

与上一大关类似，需要用触笔不断地点击下屏中大小不一的石块，在它们碰到碧奇前将其破坏掉。



BOSS战心得：

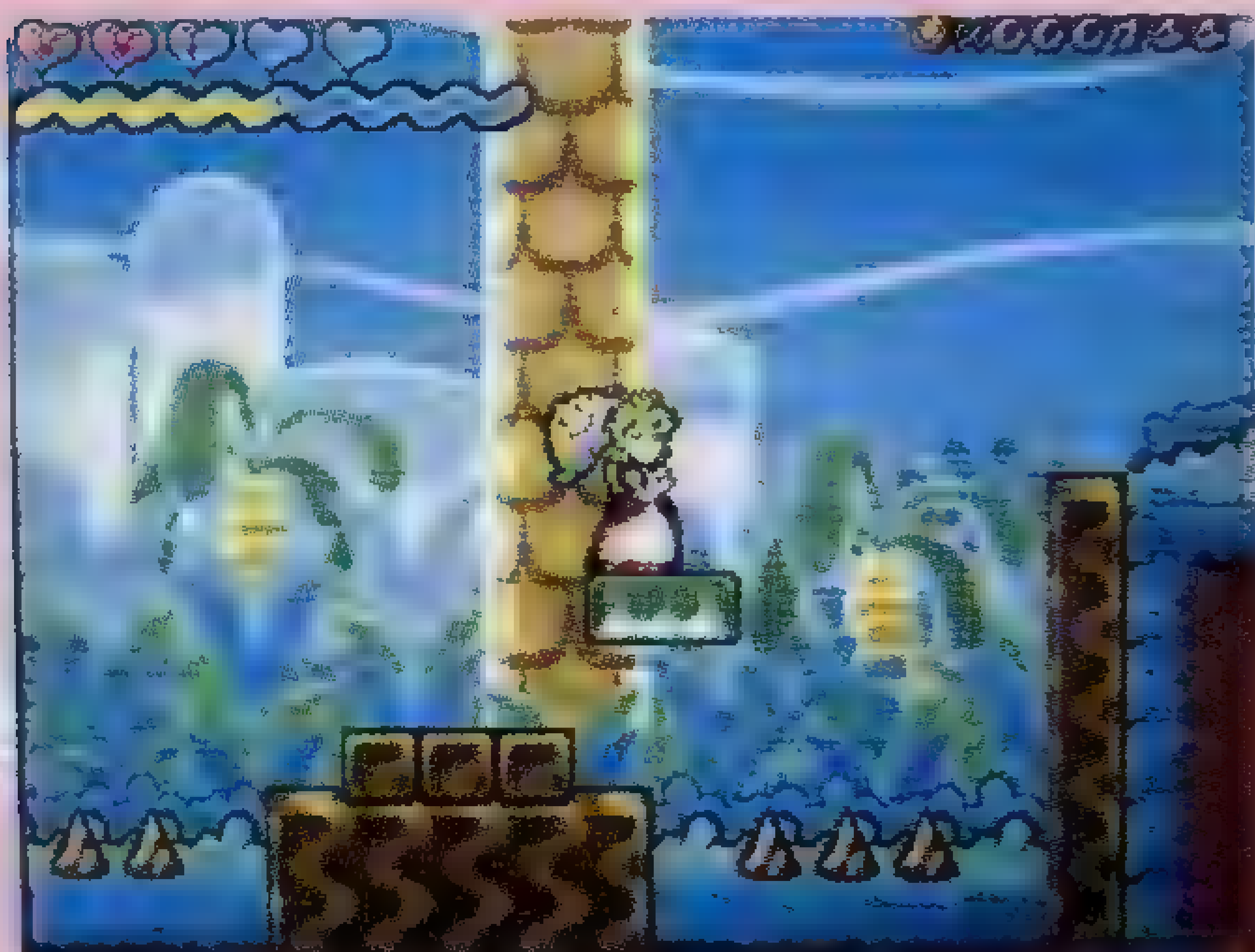
变成情感“怒”状态，踩下下面的几个可以弹起的机关，如果时机把握得好就可以将BOSS从下面顶起来，面朝上。此时可以看到BOSS身上闪光的部位就是它的弱点，跳到上面去踩。当BOSS的HP被打至只剩两格时，空气里就会充满毒气，还要不断地用情感“喜”来驱逐这些毒气。

区域5：スイスビーチ

场景2在沙丘旁边使用情感“哀”，用水将它冲掉，在后面可以救出第一个蘑菇人质；场景3后期在两面互相射箭的墙之间，踩在箭的上面一层一层地向上跳，在左上方找到第二个蘑菇人质；场景4用情感“怒”烧掉木桥在下面救出第三个蘑菇人质；在到达终点前可以取得一个音乐道具。

场景2右上方，利用情感“喜”的旋风将喷泉压下去，在里面找到第一个蘑菇人质；场景2右下方获得可以在水中行动的新能力せんすいカッサー；场景5中出现的仙人掌敌人可以用情感“怒”的火烧死，后面再烧掉木桥在下面救出第二个蘑菇人质；场景6第一个沙地下面可以取得一个拼图道具，第三个沙地下面可以救出第三个蘑菇人质。

场景2有一面墙可以朝另外一面射箭，站在最上面那把箭飞向另外一端，在途中跳上一个平台可以找到第一个蘑菇人质，如果继续前进在左边的平台着陆的话，就可以穿过左边向上的管道而得到一个拼图道具；场景3利用情感“喜”压下一个喷泉后可以找到第二个蘑菇人质；场景6左端用情感“哀”浇灭一个沙丘，在后面救出第三个蘑菇人质。



场景1右下方取得一个拼图道具；场景2中部进入一个向上的管道，经过一个强行推行的版面后在下一场景可以找到第一个蘑菇人质；场景3开始处用皮球将几个不同颜色的方块打坏在后面找到第二个蘑菇人质；场景在上方找到两个机关并打动，这样下方的泉水就会止住，在中间找到第三个蘑菇人质。





场景2用情感“喜”飞到一处向左射箭的平台上，踩着箭一直向左，中间需要躲避几处刺球，最后在场景左上角的平台上救出第一个蘑菇人质；场景3左下角可以找到第二个蘑菇人质；从场景右上角进入管道后可以取得一个拼图道具；场景6右上的沙丘可以用情感“哀”来浇掉，消失后会出现一个开关，这样岩石下面的泉水就会消失，可以获得不少的金币；场景8右下方会有一个上面有很多敌人的红色沙漠，这块沙

王小龙　刚进入梦想中的大学，我一定要努力再努力；先拿到奖学金再买掌机和《PG》！
读者资料｜男，18岁，山东省淄博市博山区山耐宿舍15号楼二单元17号门，255200

漠是可以穿过的，在它的下面就有我们要找的第三个蘑菇人质。

5-6：（BOSS战）

与区域2后面的小游戏类似，只不过这里把树枝换成了箭，躲避的难度更大了。

BOSS战心得：

要小心BOSS喷出来的墨汁，不仅在落下的过程中可以砸到碧奇，还会粘在地上影响正常的跑动。可以用情感“哀”的眼泪将地面上的墨汁清洗干净。用伞将BOSS的四个触角打回去，它就会露出弱点——嘴，再用伞跳起来攻击就可以减少BOSS的HP。当它剩最后一格HP时会吹起一个大气泡睡起觉来，此时它是会不断地恢复HP的。马上使用情感“怒”用火将气泡烤炸，不给他喘气的机会。



区域6：シクシ冰山

6-1：

场景2从第一个口跳下可以找到第一个蘑菇人质；场景1中进入向上的管道，来到下一场景后再进入右上方的管道，出来后在画面下方用情感“怒”将三个冰块烧掉，在后面找到第二个蘑菇人质；在此场景的左侧，有一条光华的木板，在上面使用情感“哀”，用泪水去浇木板，一会儿就会结冰，利用跑动中的滑行从夹缝中钻过去，救出第三个蘑菇人质；在快到终点前可以得到一个MINI游戏道具。

6-2：

在场景2可以找到第一个蘑菇人质；从此场景右上方绕到场景的左上方进入管道，在此场景中可以找到第二个蘑菇人质；从这个场景进入右下的管道，下一场景中又可以找到第三个蘑菇人质；从场景2的右下方管道进入下一场景，在右上方可以取得一个拼图道具。



6-3：

从场景2中间的洞口进入下一场景，并且在左下方救出第一个蘑菇人质；从场景2右下方的洞口进入下一场景，用情感“怒”烧掉三个冰块后可以在后面找到第二个蘑菇人质；从此场景的右下方洞口进入下一场景，可以找到第三个蘑菇人质；经过一个强制推进的场景后，在次场景可以取得一个拼图道具。

6-4：

场景1的右下方可以取得一个拼图道具；场景2的左上方可以救出第一个蘑菇人质；场景4进入中间的洞口，在此场景的中上部，因为碧奇无法进入狭小的场景内部，要用龟壳解救第二个蘑菇人质；场景6用大弹簧到达左上方可以解救第三个蘑菇人质。

6-5：

场景3中部利用きゅうこうカッサー攻击地面的砖块，通过管道来到下一场景，并取得一个拼图道具；场景5中部下面烧掉冰块后找到第一个蘑菇人质；场景5进入右下方的管道，用情感“哀”将木板上浇上冰，攻击棕色的冰块将阻挡的其它障碍都撞碎，在后面救出第二个蘑菇人质；场景6开始处利用大弹簧来到场景左上方，再使用情感“喜”将泥块吹开，在后面救出第三个蘑菇人质。

6-6：（BOSS战）

用触笔向飞上来的各种大小的石块点碎，不要让它们碰到碧奇。

BOSS战心得：

本关的BOSS需要用情感“怒”来对付，要注意不要被它喷出来的冰柱冻到，一旦变成冰块就要马上快速按十字键挣脱，不要被接下来冲过来的BOSS撞到。在它停止的时候上去用情感

"怒"解冻它周围的保护罩，保护罩每消失一次就可以扣掉它一格HP。当BOSS剩最后2格HP时，它会变小形态，此时要站在冰锥上用火继续烧。

区域7：スカイーザールンルン

7-1：

从场景2正上方的管道进入下一场景可以救出第一个蘑菇人质；从此场景的右上方管道进入下一场景，举起一个敌人向上击打机关，架起通向左上方的台阶平台，在这里可以找到第二个蘑菇人质；从右下方管道进入下一场景，在右上方可以解救出第三个蘑菇人质；终点前用情感"喜"吹动风车，打开挡板在左上角可以取得一个音乐道具。

7-2：

场景2的正上方可以救出第一个蘑菇人质；场景4中部用情感"喜"将一个泥块刮走，在后面可以救出第二个蘑菇人质；场景5有许多连续的气球，踩在上面一直跳到场景的左上角能够找到第三个蘑菇人质；在最后一个场景的右上方可以取得一个拼图道具。





7-3：

场景4的左上角用情感"喜"卷走泥团，在后面找到第一个蘑菇人质；场景5下面可以取得一个拼图道具，另外这里还要用情感"怒"来启动热气球；场景6正下方用情感"喜"转动在空中的风车，打开挡板救出第二个蘑菇人质；场景7途中可以找到第三个蘑菇人质。

7-4：

场景2右上方用情感"喜"卷走泥团，在后面找到第一个蘑菇人质；场景4利用大弹簧跳到左上方用情感"喜"卷走泥团后在后面救出第二个蘑菇人质；场景5利用热气球飞到左上方可以找到第三个蘑菇人质；场景6在一个大弹簧正上方可以取得一个拼图道具。

7-5：

场景1将云上的敌人打死，踩着云彩飞到场景最上方的云上面进入管道，可以取得不少的金币；场景1正下方有个向上的管道，进入后在右上角可以取得一个拼图道具；场景2左端泥团后救出第一个蘑菇人质；场景3正上方用情感"喜"卷走泥团在后方找到第二个蘑菇人质；场景4右上方可以找到第三个蘑菇人质。

7-6：（BOSS战）

用触笔控制弹簧的反弹角度，注意不要被空中的敌人碰到。

BOSS战心得：

利用情感"喜"刮出的风转动BOSS的头部，晕了以后再进行攻击就可以减去BOSS的一格HP，中间注意躲避BOSS的手杖放出来的子弹。

区域8：クッパ别庄

8-1：

场景1出来后进左边的门，在里面可以找到第一个蘑菇人质；出来后进入右边的门，这时会看到三个房门，进入中间的门在里面救出第二个蘑菇人质；再次回来进入左边的门就会来到最下层，进入最左边的门。这里要连续闯过三个关卡，当背景的库巴睁开眼睛的时候要让碧奇做出跟背景石像相同的动作，第一个场景是站立状态，第二个是蹲下让伞包住身体，第三个是从空中跃下的状态。当穿过这三个场景后就可以找到第三个蘑菇人质；出来后会又回到第二层进入最左边的门来到最下层，进入最右边的门，接下来要顺序进入正确的房门这样才

能到达终点，三个门进入左上方的、出来后有三个门进入右下方的门、之后利用情感“喜”飞到上面的门内、然后爬上梯子进入下个房门、从左边穿过一个狭窄的通道进入管道，经过一个可以旋转的房间后就到达终点处，这里还可以取得一个音乐道具。

[illegible]

场景2的左下方在两块可以用机关控制的石块后找到第一个蘑菇人质；来到场景2的右上方打下机关，然后迅速来到场景的下方，趁石块还没落下来前进入通往场景3的房门；场景4左上方可以救出第二个蘑菇人质；场景4右上方进入下一场景，在左上方可以救出第三个蘑菇人质，右上方可以取得一个拼图道具；关卡后期有一面需要用铁球撞开的墙壁，需要用情感“哀”的高速跑动来撞击铁球，在一个有蓝色幽灵球出现的房间，要将它们引诱到灯塔附近并点燃上，这样通往下一场景的门才会被打开。

[illegible]

场景1开始要用情感“哀”狂奔到底，以躲避后面紧追不放的大批幽灵；场景2的右上方可以救出第一个蘑菇人质；场景4开始处可以找到第二个蘑菇人质；场景4右上方利用きゅうこうカッサー将地面上的砖块打开，在下面能够找到一个拼图道具；场景7的右上方取得第三个蘑菇人质。

[illegible]

从场景3中间的管道进入，通过一个可以旋转的场景后，在下一场景的中部下面可以取得第一个蘑菇人质；继续来到后面的场景，在左上角可以拿到一个拼图道具；在一个需要用到コンベアカッサー技能的场景入口处可以找到第二个蘑菇人质；在一个利用热气球飞行的场景左上方救出第三个蘑菇人质。

[illegible]

在场景2的右上、右下、左下各有三个房门，进入其中后都可以各找到一个蘑菇人质。在右下的场景中还能取得一个拼图道具；最后从左上方的门进入下一场景，然后跳到右数第四个洞口，一直走下去就是关底了。

[illegible]

还是要用触笔将幽灵划掉，这里同3-6中的关卡类似。

最终BOSS战心得：

小BOSS：这个小BOSS非常简单，只要在众多乌龟敌人中找出并攻击红色乌龟头目五次即可。

最终BOSS库巴：

第一形态：

用火烧库巴的身体，它会冲撞两边的石像，可以掉出一些增加情感槽的水晶。

第二形态：

已经是最终形态了不过还是非常简单，只要举起炸弹，算好时间扔到库巴的脸上爆炸就可对它造成伤害。

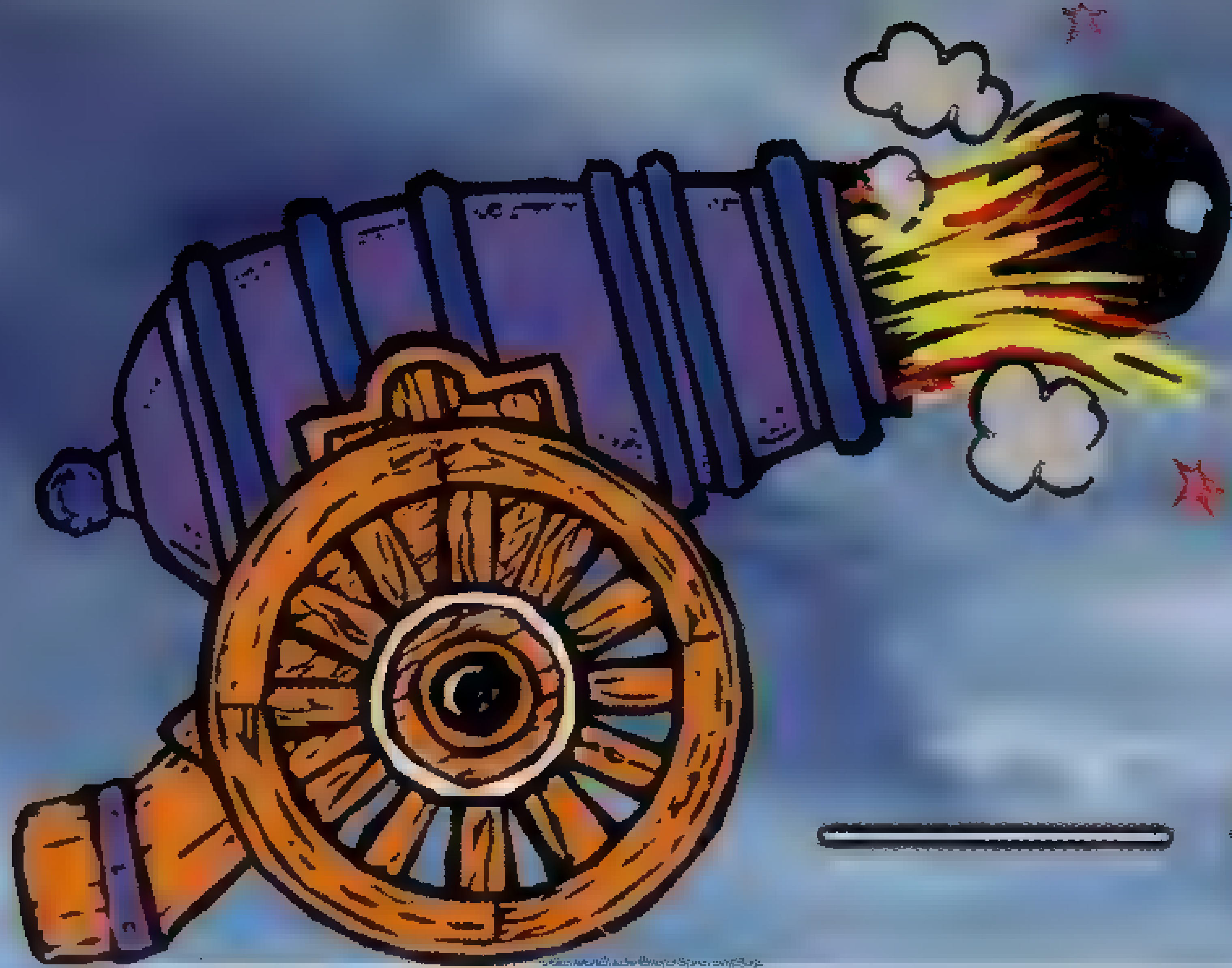
游戏通关后会追加二周目，难度上会有些许的提高，如果在一周目时还没有收集齐东西的话可以在二周目时继续收集，像BGM、MINI游戏、拼图这样的游戏中的小要素必须要在二周目中才能收集齐的，另外商店中同样有许多可以购买的好东东。由于时间和篇幅关系，本攻略只是介绍了一周目的全部蘑菇人质的寻找方法和关卡难点的解析，不便之处还请读者大人多多见谅。

文、责编/天意



天意　……还是不要跟老师顶嘴啦，异形你看你，都把读者大人教坏了！！

暗凌　要做学习游戏两不误的好孩子哟！背了处分就不太好了吧。



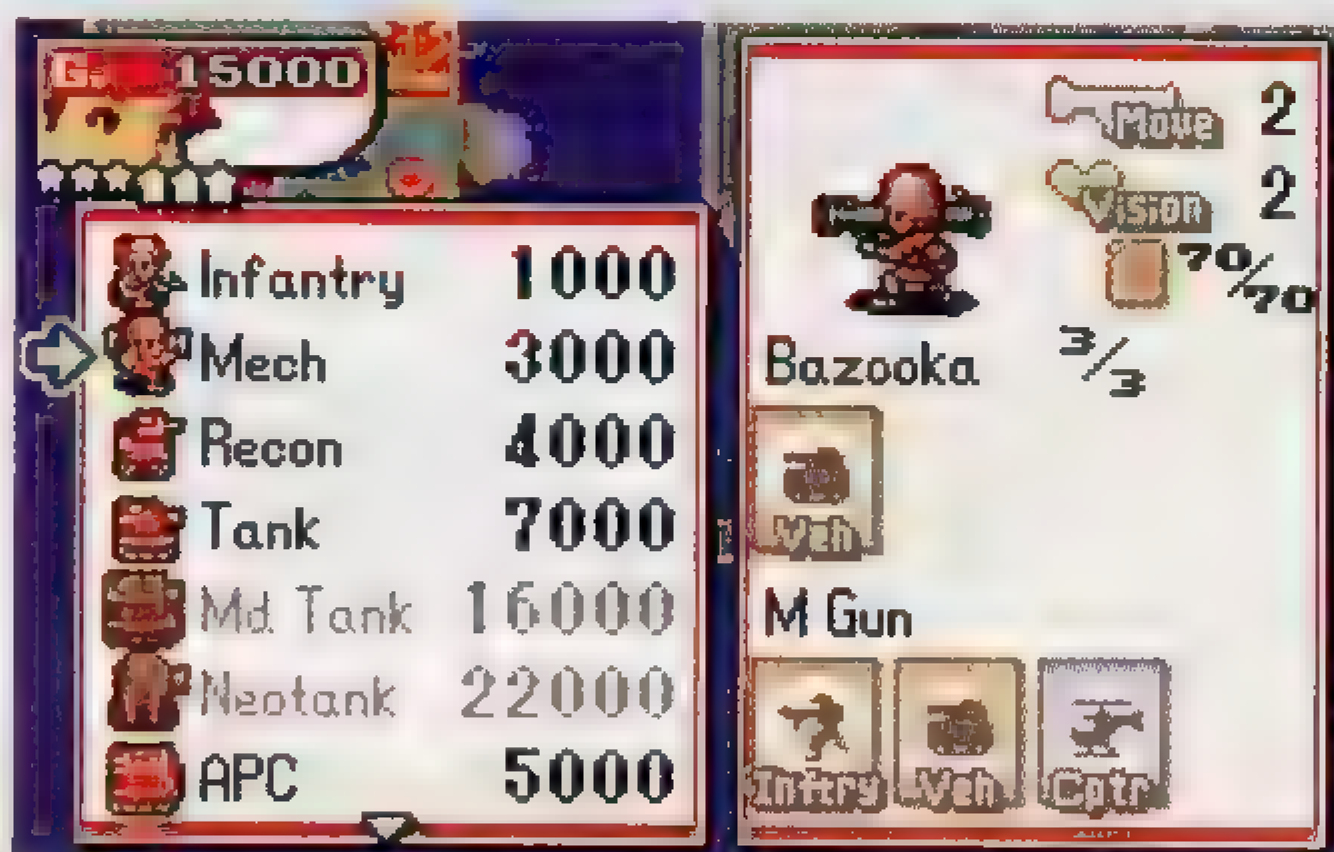
真实

——《高战》兵器谱

《高级战争》系列作为一款王道战略游戏,一直受到广大玩家的喜爱。笔者对这一系列虽然研究不深，但身为一个军事FAN，今天想和各位读者讨论一下《高战》中兵器原型的话题。

作为一款以现代战争为背景的游戏，《高战》中大部分部队单位都是以现实存在的兵器为原型设计的。基本上来说，橙星军=美国、蓝月军=苏联、绿地军=德国、黄慧星=日本；只有那个歪门邪道的黑洞军使用的都是完全原创的诡异兵器。

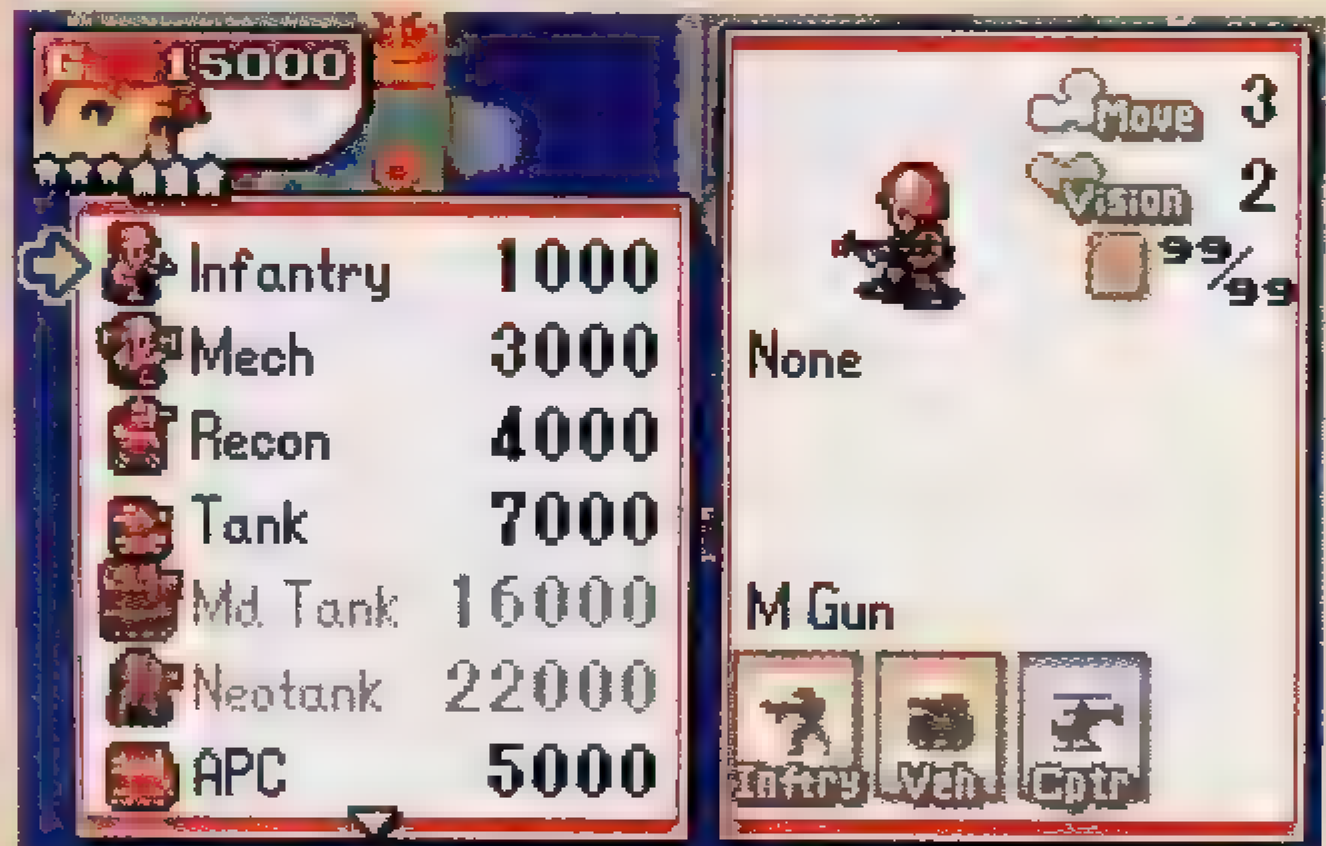
首先让我们看看橙星，这支军队在造型上完全参考了当今世界上最强大的军事国家——也就是美国。橙星的军服式样完全来自二战时期的美军，步兵使用的枪械形状比较难以辨认，推测应该是二战时美军使用的M1加兰德(Garand)半自动步枪。这是世界上第一种在战场上广泛使用的半自动步枪，装弹8发，在射击速度上比当时的手动步枪有了质的飞跃。但其最大的缺点在于无法在8发子弹打完之前更换弹夹，玩过《荣誉勋章》的读者应该对这一点深有体会吧。





橙星军的反坦克步兵使用的是著名的巴祖卡(Bazooka)式火箭筒，“Bazooka”这个词原本指一种乐器(具体是什么笔者也不清楚)现在已经成了单兵反坦克火箭发射器的代名词。1942年初，美国军械局的雷斯列·A·斯齐纳和爱德华·G·乌尔研制了一种电子点火的火箭炮，而军械局的另一个成员亨利·H·莫哈特则设计了一种由于过重而难以有效投掷的M10手榴弹。于是这两项设计一拍即合，形成了一种电子点火、火箭助推的反坦克榴弹，定名为M1型60毫米火箭筒，为当时的盟军士兵提供了阻止坦克前进的有效手段。





橙星的侦察车辆同样是大名鼎鼎——也就

甘水良	站岗军训回来，临走时发现教官手上竟有台NDS，天呀！
读者资料	男，16岁，广东省韶关市芙蓉北路市水泥厂40幢401号房，512028

的高级战争

是地球人都知道的“悍马”。众所周知，现在的悍马分为军用版与民用版两种，其中军用版称为“HUMVEE”，是“HUMMWV”——即High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle(高机动性多用途轮式运输车)的谐音。70年代末，美国提出需要一款新式军用多功能车辆来取代太多因不同任务而配置繁杂的车辆，在激烈的竞标中通用集团AM GENERAL厂设计的样车最终夺魁，也就是我们现在所看到的悍马。现在的悍马可以说是美军机械化部队中用途最广泛的多面手——它不但可以用作运输、侦察，还可以改装为各种武器平台，例如“复仇者”对空导弹之类。《高战》中的悍马是最标准的装备，车顶武器推测应该是美军的M60机枪。





现代美军并没有采用“轻型坦克”这一名词，但橙星的轻型坦克仍然来自美军——那就是概念相近的“M8装甲火炮系统(M8 AGS)”。这种车辆设计于上世纪90年代，最初叫做TCM装





甲火炮系统。它需要车长、炮长和驾驶员这3名乘员。360度旋转炮塔上装置了一门M68式105毫米线膛炮，弹药基数为45发。还配有自动装弹机，可使火炮射速达到10发/分。在炮塔内还可增加两枚“陶”式或“地狱火”式反坦克导弹，也可配加反直升机武器等。但由于美军信奉M1A1式的“万能主战坦克”概念，使得M8险些胎死腹中。但由于其轻便的外形适于空降作战，最终还是由第82空降师将其引进，用来替换老朽不堪的M551“谢里登”轻型坦克。

说到中型坦克，美国的M1“艾伯拉姆斯(Abrams)”可以说是当今世界上最著名的坦克之一了。橙星的主战坦克正是这款一代名坦——当然，我们从游戏的造型上很难分辨它究竟是

天意	说来本人当年考入军校的同学现在估计也有不少当教官了吧？
翔武	军人中也有玩家，军人也是要玩掌机的。

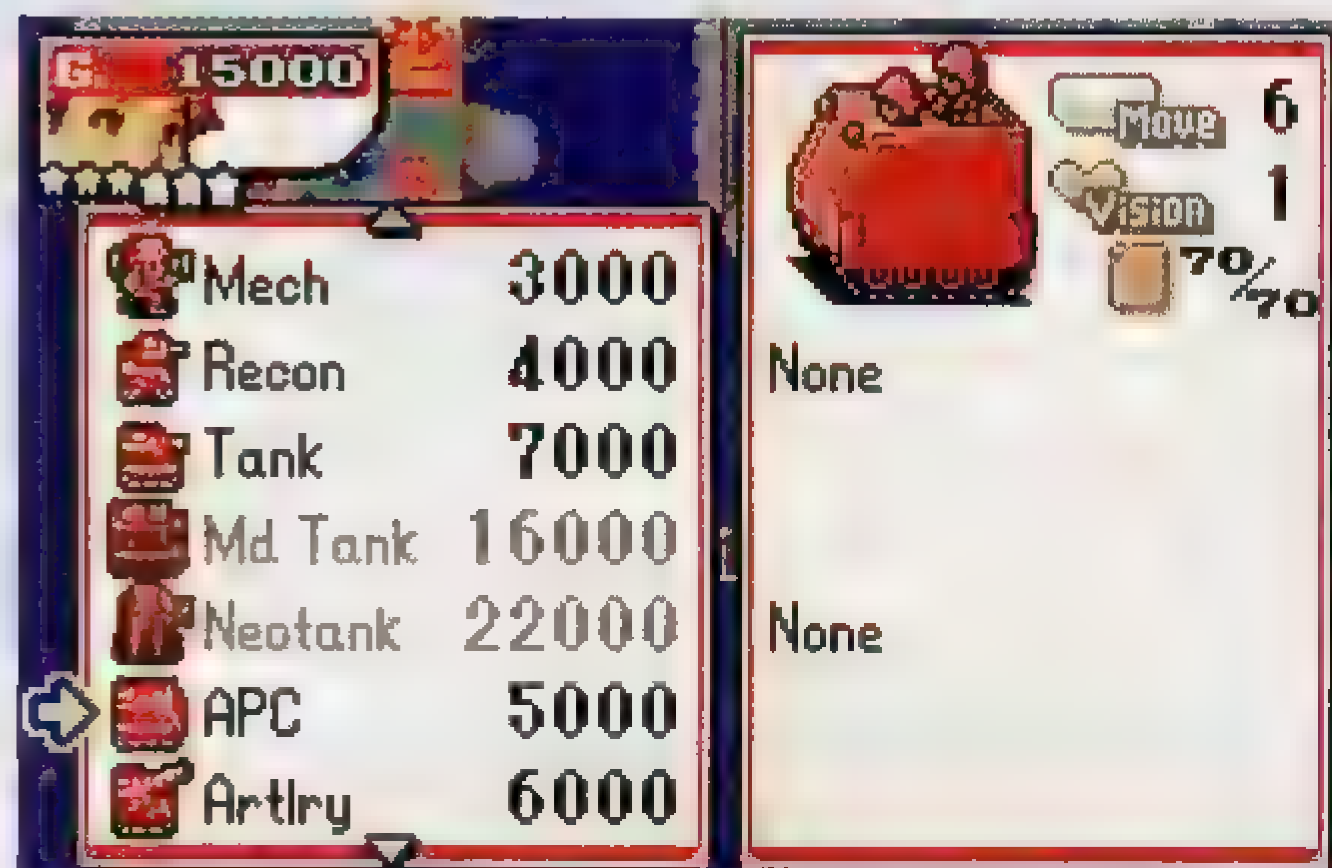


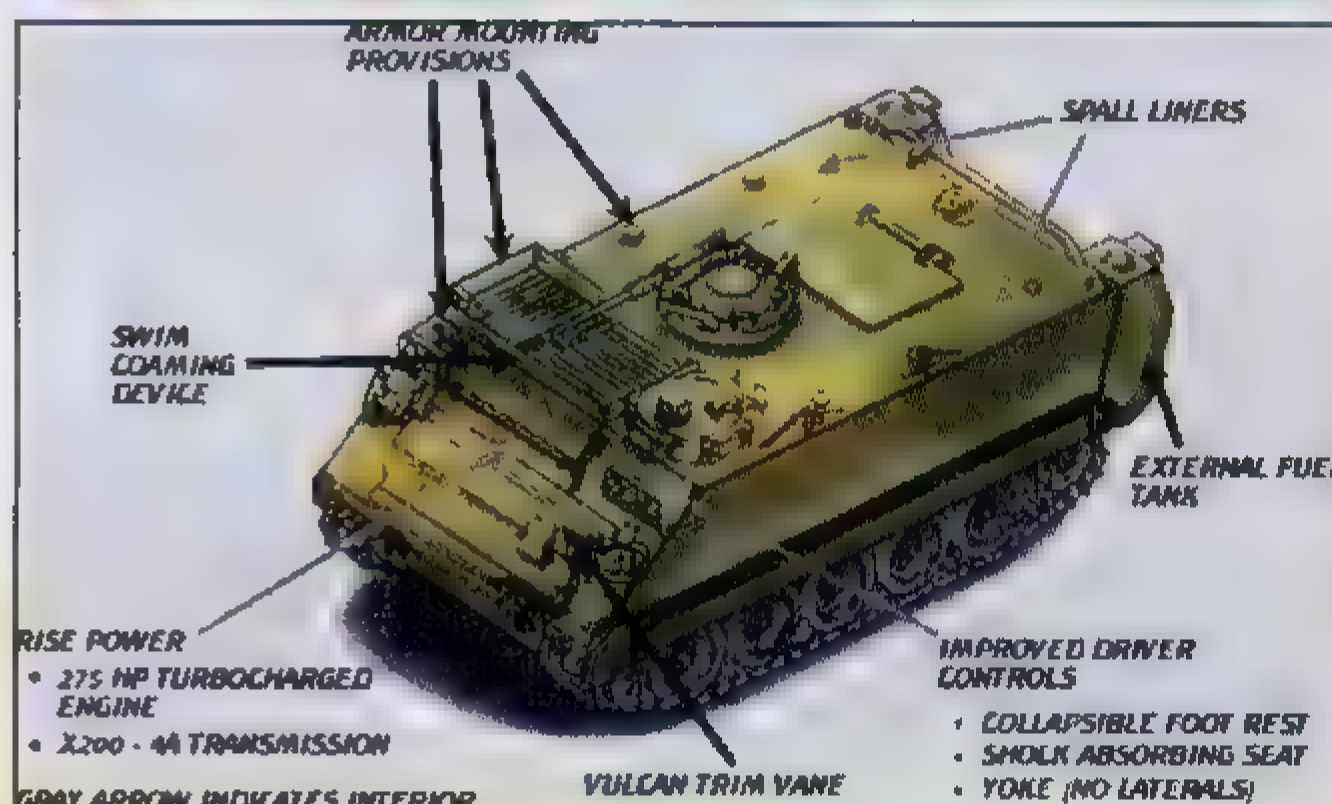


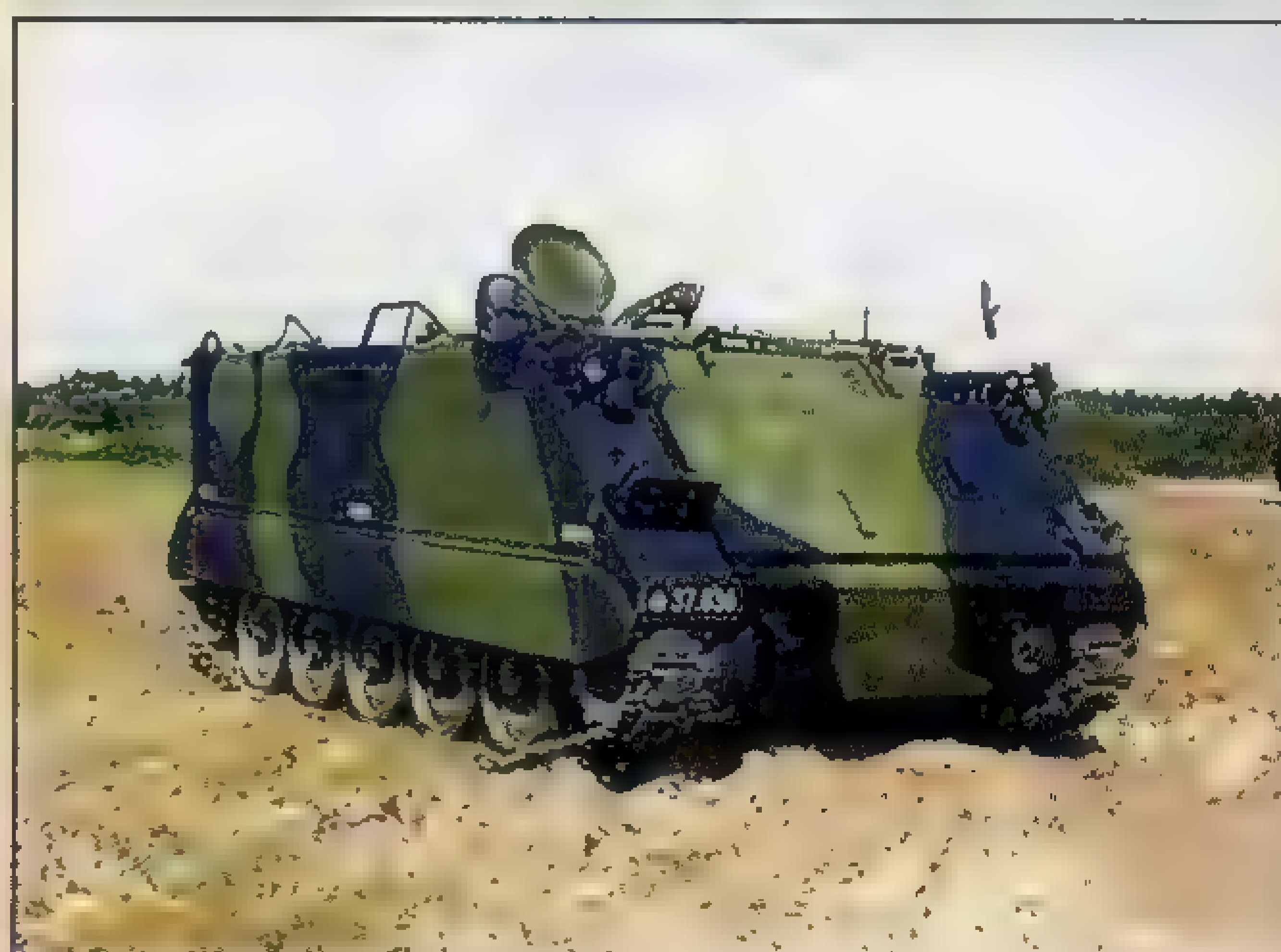
M1A1亦或是改良后的M1A2。M1A1主战坦克于1984年8月28日定型，生产始于1985年8月，1986年7月正式装备。该坦克装备有了德国莱茵公司的Rh120式120mm滑膛炮(美国编号为M256)，弹药基数为40发。这种炮可以发射多种不同的弹药，其中最著名的便是采用了贫铀穿甲弹芯的M827尾翼稳定脱壳穿甲弹，也就是经常能在新闻里听到的“贫铀弹”。除了贫铀弹以外，M1A1还从1988年起加装贫铀装甲和集体三防(核、生、化)装置等，大大提升了其生存性能。



比起悍马、M8和M1A1来，橙星的装甲车则是一款有些古老的车型——M113装甲运兵车。上个世纪50年代，美军装备的是M59和M75型履带式装甲输送车。但这两款车型功率不足或是没有两栖作战能力，都不能满足美军的要求。为此，FMC公司于1956年1月开始研制一款新型装甲车，于1958年完成并投产，命名为M113装甲运兵车。这种既轻便又结实的装甲车随处可见，穿梭于战火之中，被美国大兵亲切地称为“战场出租车”。虽然以现在的眼光来看M113的性能并不出色，但它简单实用、价格低廉的特点，依旧使它在许多国家的军队中保持着重要的地位。M113的最大特点就是装甲采用了航空用铝合金，这使它的重量比起采用钢制装甲的样车减少了大约6%。这不但提高了它的机动性、载重能力和水上行驶性能，也为空运和空投提供了更多方便。

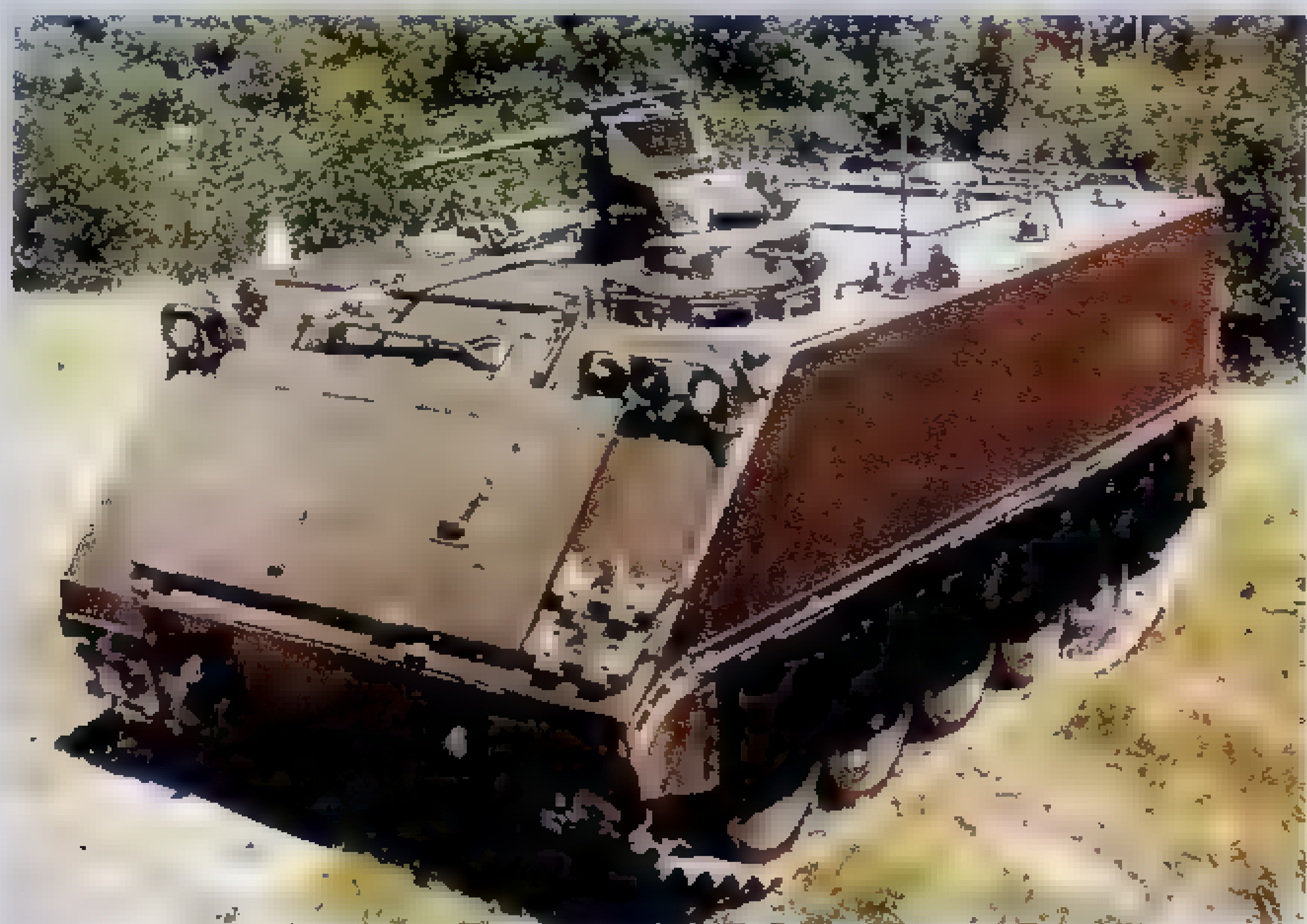






M113的变种车之多是出了名的，初步统计不下30种。例如M577装甲指挥车、M1068A3标准综合指挥车、M106和M125自行迫击炮、M901反坦克导弹发射车和M548运货车等。M113系列装甲车辆共生产74296辆，使用十分广泛，有40多个国家和地区的军队装备，我国台湾省军

钟航	掌机不是万能的，没掌机就万万不能。
读者资料	广东省广州市番禺区横沥镇中环路14号，511466





队也装备有数百辆各种型号的M113装甲车，包括装甲输送车、自行迫击炮、“陶”式导弹发射车等等。最近，由于装甲薄弱的“悍马”在伊拉克频频遇袭，五角大楼已经开始考虑让这些老骥伏枥的“战场出租车”重返沙场了。

美国M109自行榴弹炮投产于1959年，是世界上装备数量和国家最多、服役期最长的自行榴弹炮之一。作为美军和北约的主力自行榴弹炮，M109可以用飞机空运。在其服役的60-90年代，M109一直进行着改进，使其始终保持着先进的水平。尤其是其最新的M109A6“帕拉丁(Paladin)”，由于对火控系统进行了很大的改进，是美军电子化作战的标准火炮配备。

M109A6共有6名乘员、长、驾驶员、炮长以及3名装填手。采用的M248型155毫米39倍身管榴弹炮，炮弹基数28发，可以发射榴弹、子母弹、化学弹、布雷弹、照明弹、烟幕弹、“铜斑蛇”激光制导炮弹乃至于核弹(别吃惊，美国70年代的确进行过炮射核弹试验，只不过由于弹道导弹的普及发展而没有继续搞下去)，最大射程18000-24000米(使用增程弹时可以延长到30000米)。该炮可以选装全程液压自动装弹系统和自动装弹系统，最大射速为每分钟8发或每15秒3发，持续射速为每3分钟1发。



朝鲜战争爆发时，美国急需一种新型的自行高炮。于是便采用了M41、M44/M52上的许多部件，研制了一种易于生产的新型自行高炮，编号M42。它的主要武器为装在电动炮塔上的一对40mm机关炮，单炮理论最大射速为120发/分，弹药基数480发。除美国外，M42还曾在德国、日本、奥地利、约旦、黎巴嫩等国服役，不过目前大都已经退役。值得一提的是，台湾军队目前仍在使用这款老掉牙的高炮，实在是辛苦呀。

HIMARS(High Mobility Artillery Rocket System，高机动火箭炮兵系统)是美军最新一代的自行火箭炮。其前身为M270美国M270式227毫米多管火箭炮(Multi-purpose Luncher





Rocket System，缩写为MLRS)。其最大特点在于采用了6×6的卡车底盘，比原本采用装甲车底盘的M270轻了不少，更利于运输和空投作战。HIMARS的前辈M270除了火箭弹外还可以发射陆军战术地对地导弹(ATACMS)，被西方认为是最好的火力支援系统，这一特性也被HIMARS完全继承下来。不过，《高战》中的HIMARS型号暂时无法确认。

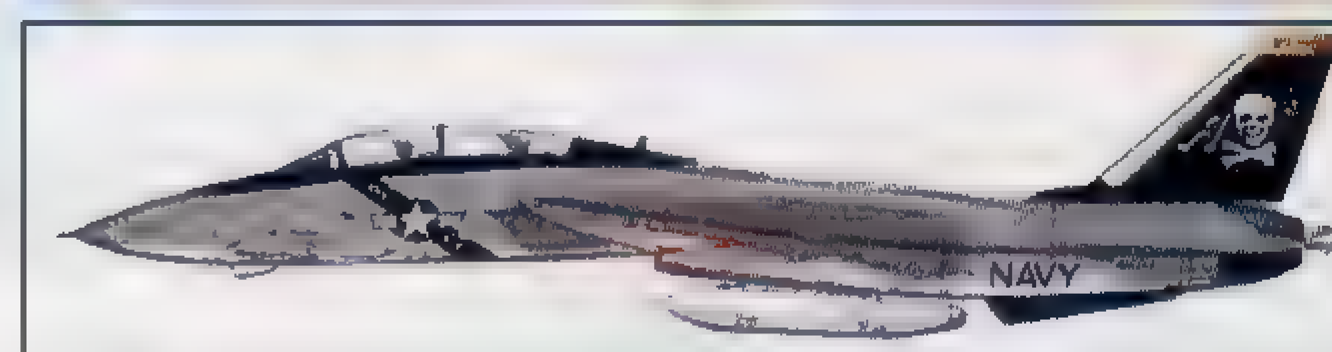
假如笔者的判断没错，橙星军的防空导弹应该是1986年开发的ADATS防空导弹系统。该系统的最大特点在于将导弹与火控系统集成在武器站上，既可以独自迎击空中目标，又可以通过数据链展开多达六套ADATS的防空网络。同时，ADATS也可以用来执行反坦克攻击,用途颇为广泛。近年来，随着美军对“快速反应部队”的重视,采用悍马底盘的“复仇者”防空系统逐渐取代了ADATS。但在泰国与加拿大等国，ADATS仍然是主力防空武器。不过《高战》中的防空导弹造型与现实有些出入，底盘也不知为什么换成了轮式的。





空军方面，橙星的战斗机是著名的F-14“雄猫(Tomcat)”——由于Q版飞机的许多特征实在太模糊，笔者一度将其误认为F/A-18“大黄蜂”。这款由于电影《壮志凌云(TOPGUN)》而一举成名的舰载战斗机拥有流线型的可变翼,号称世界上最美的战斗机之一。首架雄猫于1970年升空，是世界上第一种投入实用的第三代战斗机。但即使是现在，也没有几种战斗机敢说自己能在性能上压倒雄猫，其设计的优秀性可见一斑。虽然对驾驶员的技术要求比较高，但其独特的机翼、襟翼等设计令雄猫可以做出很多其他飞机做不到的事。





如今，虽然雄猫已经被F/A-18E/F“超级大黄蜂”全面取代，但无数的雄猫FANS依然怀念着那个壮志凌云的时代。无论是反对还是支持超级大黄蜂的人，相信都不会否认雄猫可能是最好的舰载战斗机。拥有雄猫的时代，美国航母战斗群可能是最令人望而生畏的。





当今世界上最大的轰炸机是什么？那自然是大名鼎鼎的B-52。1951年，作为对抗苏联“野牛”战略轰炸机的手段，美军开始研发新一代战略轰炸机B-52，并于1955年正式下线。B-52是美军第一种真正的喷气式洲际战略



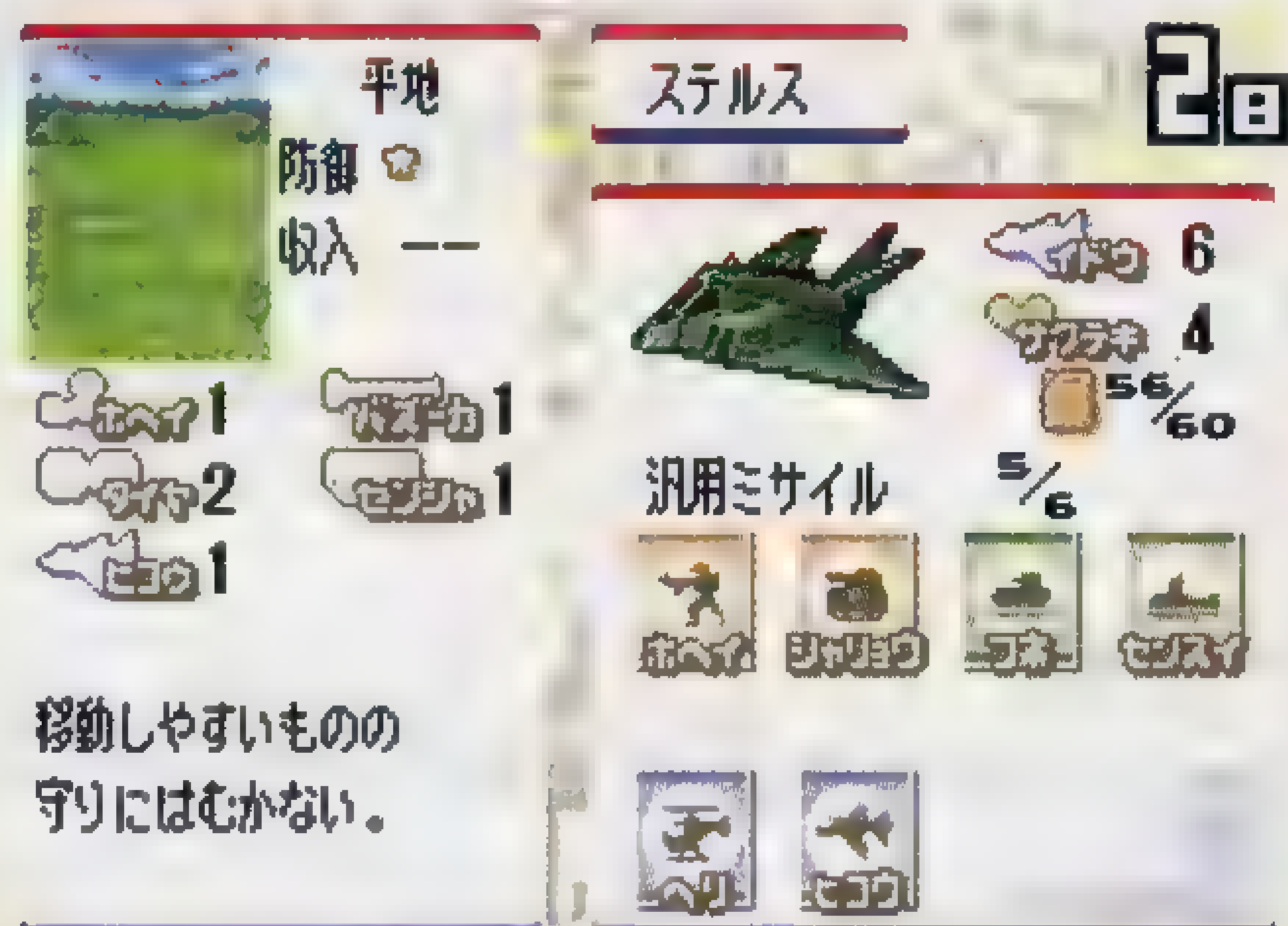
比起GBA版，NDS版《高战》在武器设计上未免有点不负责任。新增加的几种武器在各国的造型都是一样的，例如我接下来要谈的隐形战斗机。《高战》中隐形战斗机的原型是美国的F-117A“夜鹰(Nighthawk)”，这一点想必大家都知道吧。F-117A由美国洛克希德公司下属“臭鼬”工厂开发，该厂一向负责美军绝密航空研制计划，如U-2、SR-71等。F-117A是一种单座战斗轰炸机。设计目的是凭隐身性能突破敌火力网，压制敌防空系统，摧毁重要目标，也可用于执行侦察任务。作为世界上第一架投入实用的隐形战斗机，F-117A并不能说完美。它为了隐形牺牲了太多：例如机动性差、气动性不佳、无法突破音障、武器内藏导致搭载量减少等等。但即使如此，在战场上，

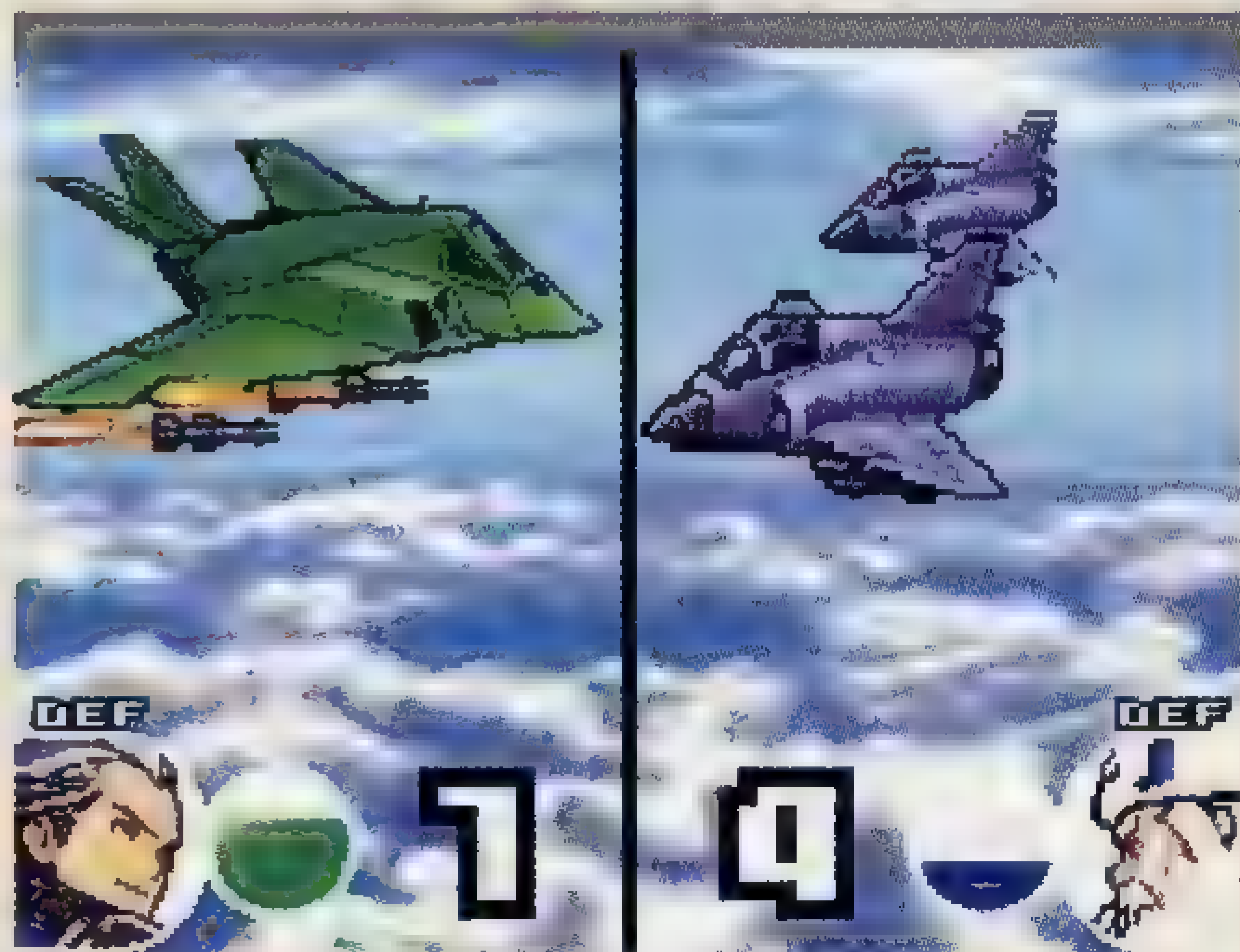
轰炸机，实用升限更是史无前例地达到了17000米，故得名“同温层堡垒”。B-52最大的特点就是大而且重，如今美军装备的B-52H型长49.05米，翼展56.4米，最大起飞重量达220吨以上。为了让如此庞大的身躯能够顺利升空，B-52安装了多达8台的涡轮喷气式发动机，是世界上配备喷气式发动机最多的飞机之一(但在《高战》中被缩水到了4个)。据笔者一个自称亲眼见过B-52的朋友说：“一般的民用飞机在它旁边像玩具一样。”





虽然已经服役了整整50年，但B-52仍然是美国空军不可忽视的力量。据美国军方声称，B-52将服役到2040年，大概将是世界上服役时间最长的军用飞机了。







翔武	好好上学，为的是将来好好玩游戏。
暗凌	舍得把NDS借的同学，关系一定非常要好哦。

F-117A仍然精确地将一枚枚智能炸弹准确地投向目标。

不过，当今世界上的隐形飞机远不止这一种，例如B-1、B-2、F-22、FB-22、F-35乃至于准隐形飞机SU-47等等，不知道老任为什么让《高战》都统一生产117……

AH-64是什么？也许有些读者不知道。不过要是说起“阿帕奇”，想必大家都听说过吧？阿帕奇是目前攻击直升机的最终极表现，它的强大火力与重装甲就像是一辆在战场上空飞行的坦克。不管白天或黑夜，也不管天气有多恶劣，它都能够随心所欲地找出并摧毁敌人，而且几乎完全无惧于敌人的任何武器。武器方面，阿帕奇机首装有一门20mm“火神”多管转膛机关炮，两翼下可以搭载“地狱火”反坦克导弹或是多管火箭巢，理论上也可以搭载空对空导弹拦截敌军直升机。由于新一代武装直升机RAH-66“科曼奇”计划下马，到目前为止阿帕奇仍然是美军的主力武装直升机。

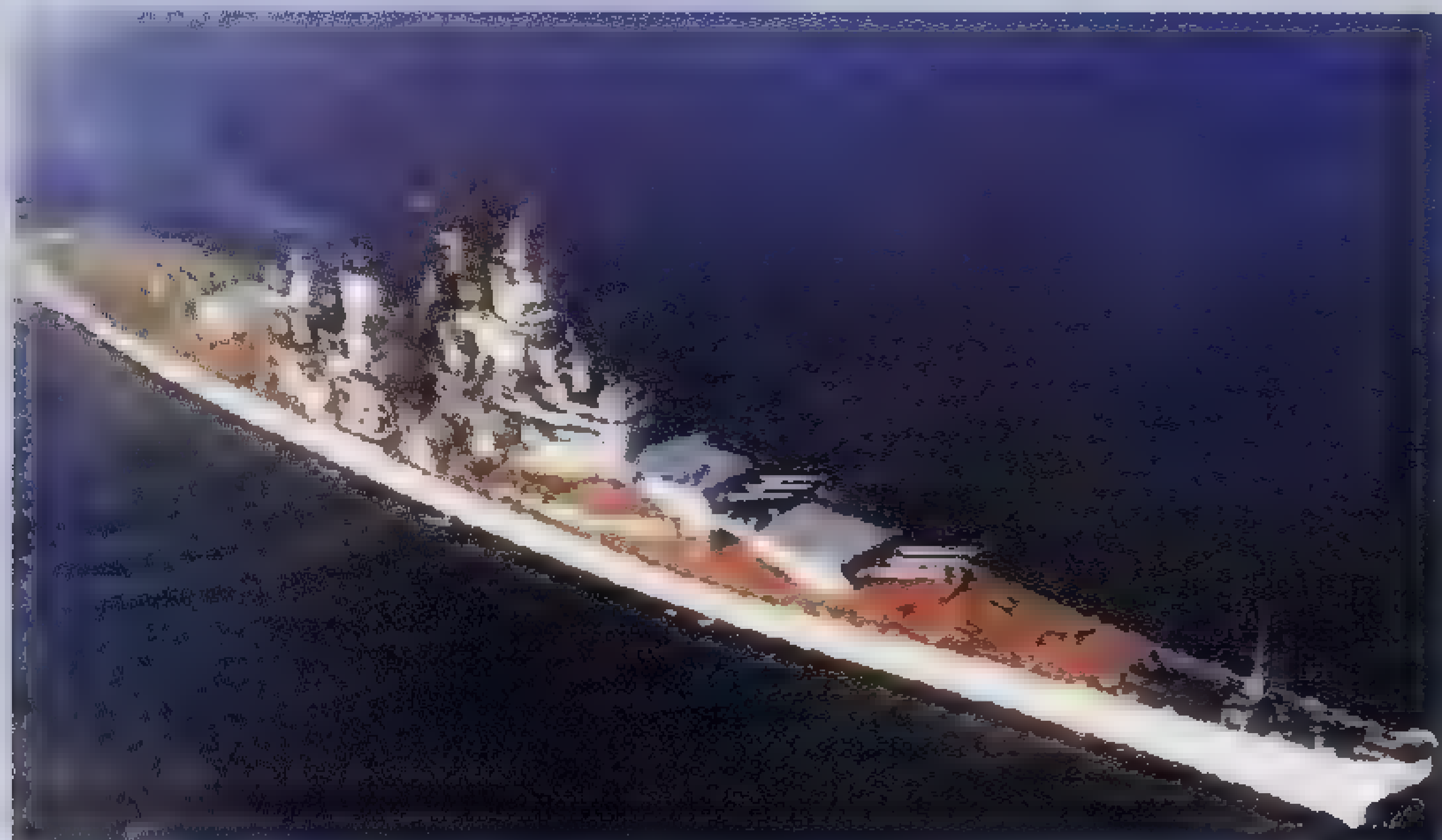




CH-47“支努干(Chinook)”直升机的机身就像一节火车车厢,因此得名“飞行车厢”。它开发于1958年，能将2.7吨物资运到185km处，并重新搭载1.35吨物资不补加燃油飞回原出发点；也能在机外吊挂7吨物资飞到37千km的地方卸下，并不加油飞返原地。CH-47于1962年8月服役，至今仍在生产、改进和使用中，估计总产量为800架左右。英国、泰国、阿根廷、澳大利亚、加拿大和西班牙等国都配备了这种飞机，日本也有仿制的CH-47J。

由于《高战》中的兵器全都是Q版造型，原本巨大的海军舰艇被缩水到不成样子而难以辨认——或者不如说，这些舰艇本身便没有任何特定的原型。从炮位推断，橙星军的战列舰应该是著名的美军“衣阿华”级战列舰。该级是

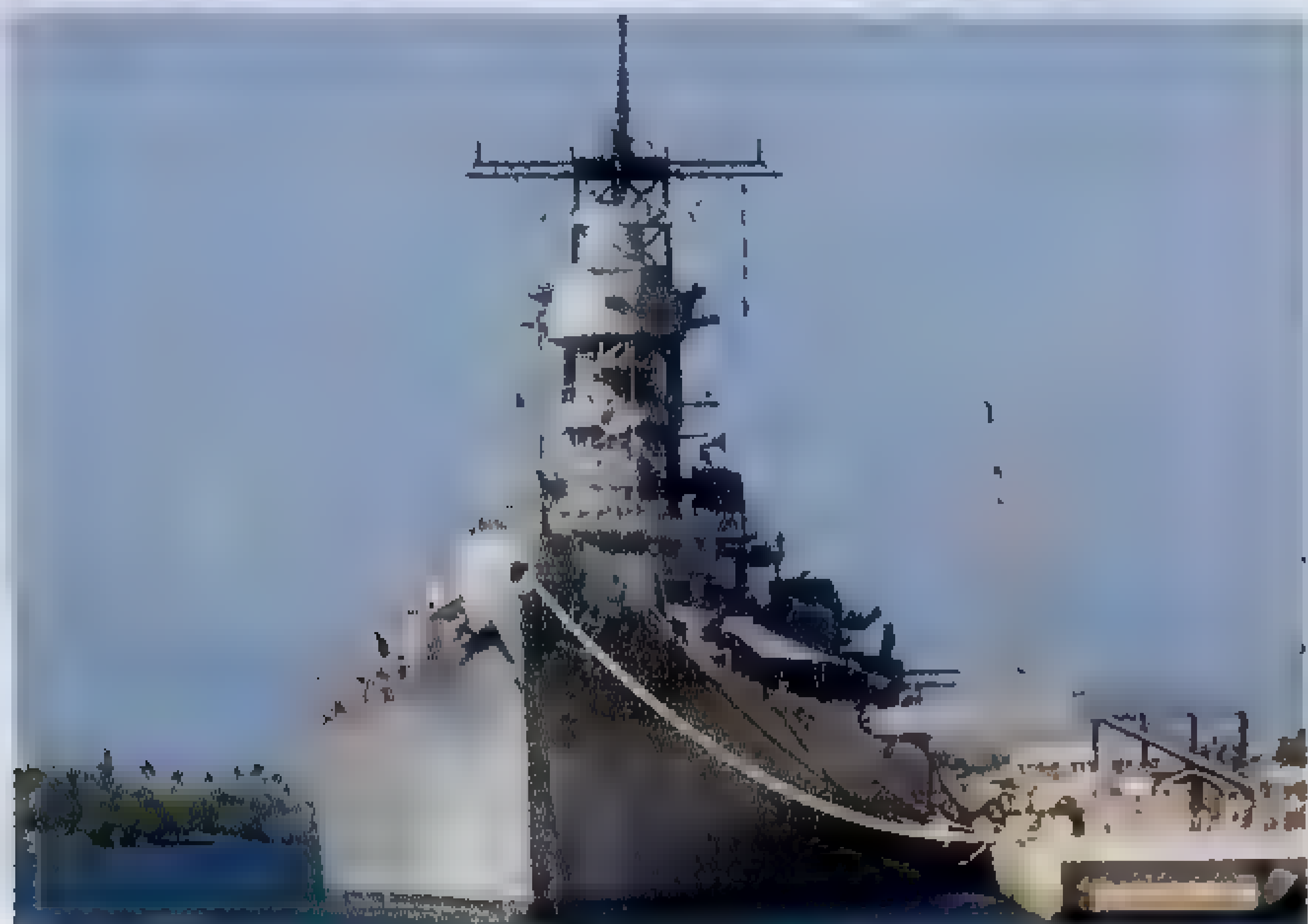
徐惠峰	我已经很长时间没看《PG》了！心里觉得很空虚。
读者资料	男，20岁，江苏省无锡市商业之夜技术学院九龙郊区45号信箱，214253



但是，战列舰过于臃肿的身材直接导致了极端高昂的维护费用。1992年3月31日，从波斯湾战场归来的“密苏里”号缓缓地驶回到美国洛杉矶港码头，结束了它辉煌的一生。

由于缺乏明显特征，我们很难确认《高战》中的巡洋舰(但从外形来看应该是驱逐舰)究竟是哪一型号，那么就笼统地谈一下吧。

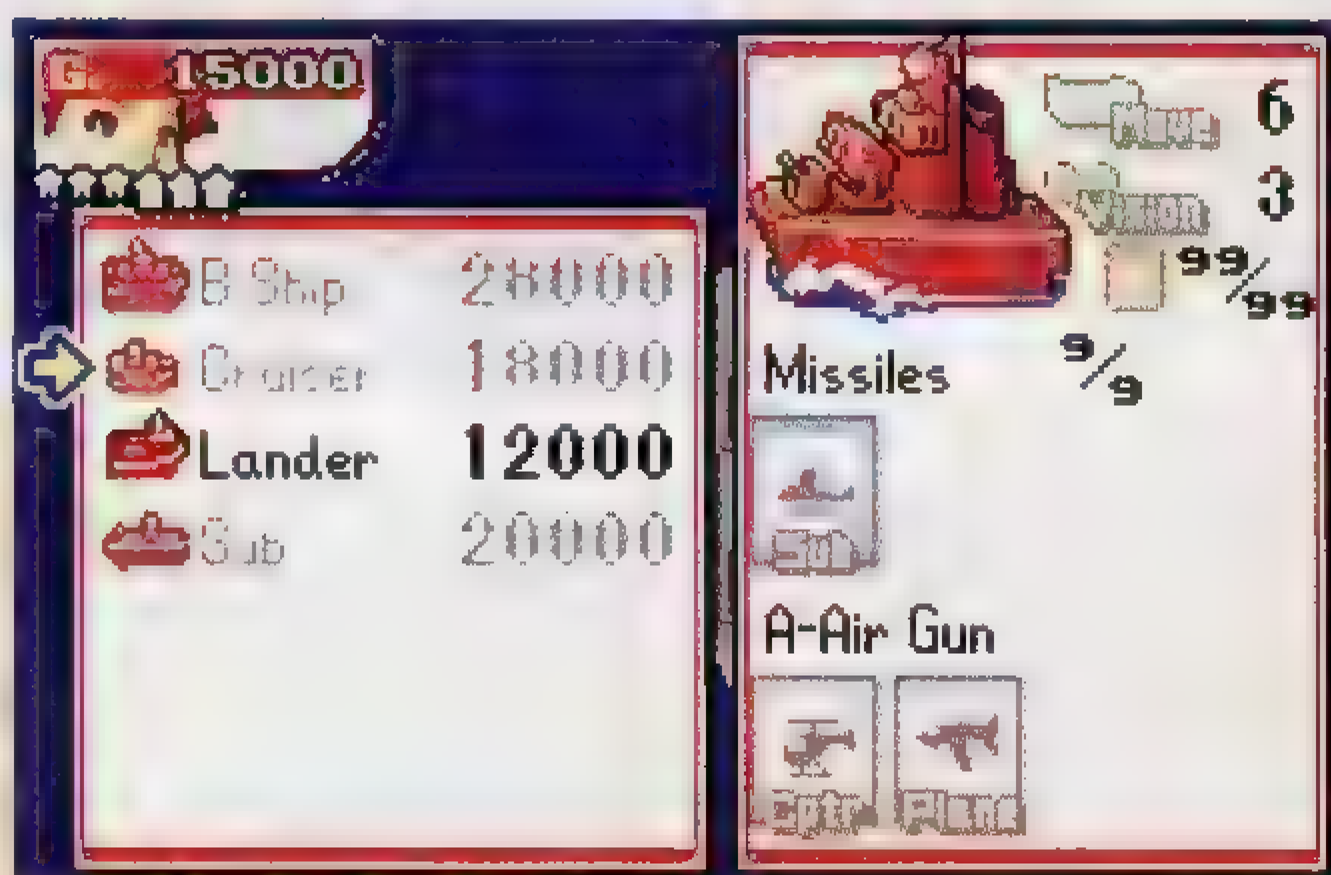
如今美国海军最自豪的莫过于其“神盾(AEGIS)”系统，这是世界上主要的海军方面防御系统。它与AN/SPY-1D(V)雷达和Mk41垂直发射系统(VLS)、一系列导弹及其指挥控制系统无缝集成在一起。一个战斗群可以通过数据链，各司其职地应付来自空中、海面、水下和弹道导弹等多种威胁。因此我们平常所说的“神盾舰”并非某一级舰艇的称呼，而是泛指所有装备此系统的海军舰艇。目前，神盾系统已安装在全球76艘巡洋舰、驱逐舰和护卫舰上。根据现有计划，该系统还将在另外30艘美国和国际的驱逐舰和护卫舰上安装。





二战期间美国建成的吨位最大的一级战列舰，也是世界上最后一级退出现役的战列舰。首舰“衣阿华”于1943年始建，到翌年共建造了4艘，舷号分别是衣阿华号(BB-61)、新泽西号(BB-62)、密苏里号(BB-63)和威斯康星号(BB-64)。其中密苏里号更是由于1945年8月15日，日本在其上签订投降书而名留青史。

二战结束后，由于海战进入航母核心的时代，庞大臃肿的战列舰逐渐退出了历史舞台，但美国人显然不愿让这些海上巨无霸就此变成一堆废铁。80年代初，美国决定对衣阿华级战列舰进行现代化改装，并花费了7年半时间全面改造了这些老家伙，将它们打扮为可以发射“战斧”巡航导弹、“鱼叉”对舰导弹的海上平台。衣阿华级战列舰拥有现代舰艇无法比拟的厚重装甲，可以承受1吨半重穿甲炮弹的轰击，甚至连一些反舰导弹也无法穿透其厚达400mm的装甲。





由于现代海战主要为舰载机和对舰导弹的视距外攻击，舰炮的作用微乎其微。因此现代驱逐舰的主炮多为小口径高射速的自动炮，可

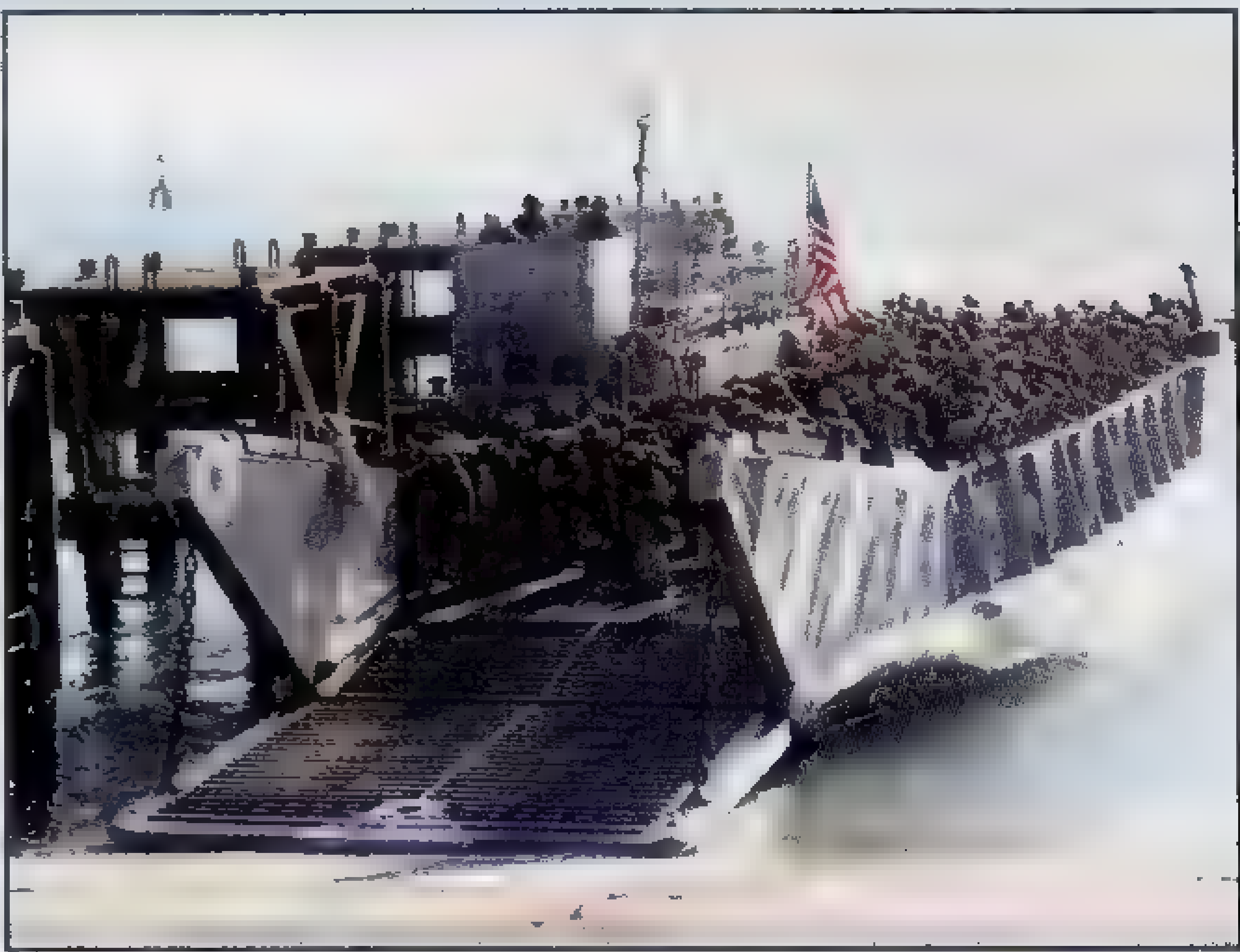
天意　其实《PG》有消炎止痛之功效，实在是居家旅行，杀人灭口必备良药。
暗凌　上面的某人估计要被读者们TF了。

以作为CIWS(近程武器防御系统)的一环展开弹幕迎击导弹等飞行目标。现代舰炮口径一般以76mm和127mm居多，其小巧玲珑的自动炮塔与二战时期的大舰巨炮形成了鲜明对比。





登陆作战是一种很古老的作战样式。早在公元前5世纪前后，在古埃及、波斯、希腊等地中海沿岸国家之间的相互作战中已经出现登陆作战。随着社会的发展，特别是海上力量的发展，登陆作战的重要性日益提高，手段更加多样化，规模也逐渐扩大。在第二次世界大战中，各交战国出于军事、政治、经济斗争的需要，登陆作战被广泛运用，次数之多，规模之大，战役战斗的复杂激烈程度，都是空前的。当时普遍使用的，便是《高战》中这种简单而结实的登陆艇，冒着敌人的炮火将士兵和车辆送上





滩头——看过《拯救大兵瑞恩》的读者应该对此有所体会吧。

潜艇自19世纪末面世以来，便成了海军的宠儿。其神出鬼没的特性令敌人水上舰艇头疼不已，二战中德国潜艇部队更是以“海狼”之名令盟军闻风丧胆。橙星军的潜艇的原型是号称“潜艇之王”的美国俄亥俄级战略核潜艇。它是世界上装载弹道导弹最多的核潜艇，一艘俄亥俄级核潜艇可以装载24枚“三叉戟”弹道导弹，每枚导弹携带8个核弹头。战时，这192枚核弹头可以将192座大中城市夷为平地，因此有人说，一艘俄亥俄级便可以摧毁一个中小国家。当然，《高战》中的俄亥俄远没有这么霸道，最多也就是用鱼雷砸一砸敌军舰艇罢了。

G. 15000

B Ship	28000
Cruiser	18000
Lander	12000
Sub	20000

Move 6
Vision 1
99/99
None
None

G. 15000

B Ship	28000
Cruiser	18000
Lander	12000
Sub	20000

Move 5
Vision 5
60/60
Torps 6/6
Ship Sub
None

林治浩 学习是我的快乐，掌机是我的玩伴，不要让伙伴成为负担。
读者资料 男，15岁，福建省福州市金山生活区友之苑，350002

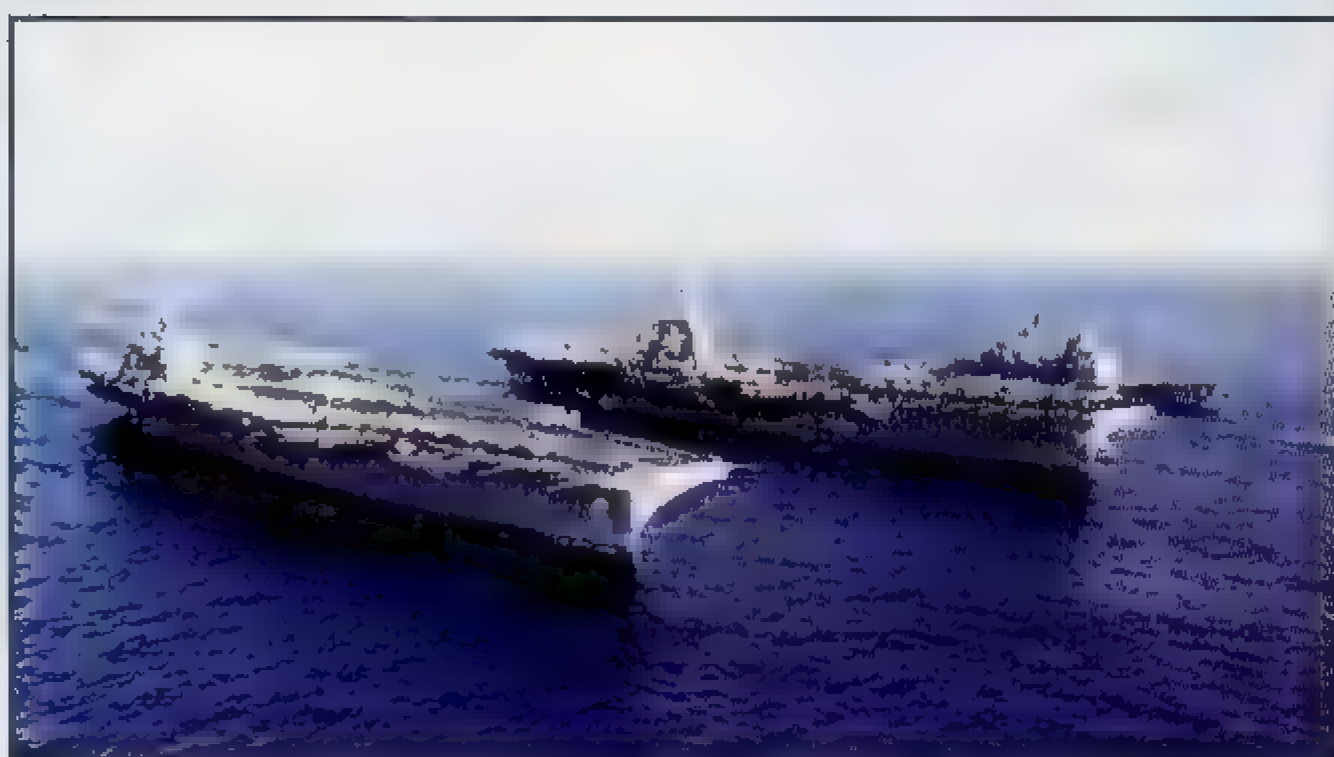


作为NDS《高战》中增加的另一个新武器，各国航母的造型也都是一样的，其原型是美国的尼米兹级核动力航母。这是当今世界上威力最大的海军巨无霸，也是美国海上霸权的象征。其首舰“尼米兹”号于1968年6月22日开工，1972年5月13日下水，1975年5月3日服役。之后又陆续建造了9艘，都以美国历代总统的名字命名，分别为艾森豪威尔号、卡尔·文森号、罗斯福号、林肯号、华盛顿号、斯坦尼斯号、杜鲁门号、里根号以及正在建造中的布什号。由于建造周期较长，尼米兹级各舰在性能指标上都会有些出入，下面以7号舰斯坦尼斯号为例：斯坦尼斯号全长317米，宽40.8米，吃水11.9米，标准排水量79973吨，满载排水量10550吨。其飞行甲板长332.9米（斜角甲板长237.7米），



宽77.8米，全舰从龙骨到桅顶高76米，相当于20层的高楼。其直角和斜角甲板上各有2座C－13－2型弹射器，同时使用的话可以在1分钟内将8架飞机送上天。斯坦尼斯号标上驻有一个美军标准舰载机联队，共80架。但在紧急情况下，最多可以搭载100架。

斯坦尼斯号装有3座海麻雀舰空导弹发射装置和4座密集阵近防系统，此外还有4座MK－36干扰箔条发射器和SLQ－36拖曳式鱼雷诱饵。该舰编制人员为5984人，其中航空人员为2800人。舰上还有邮局、电台、电影院、百货商店、照像馆、洗衣房、医院等各种生活设施，简直是一座海上城市。





说到尼米兹级的斜角甲板，也许有些人不明白它的真正作用。二战时期，人们发现当时航母采用的全通式飞行甲板有很大的缺点：舰载飞机无法在同一条跑道上同时起飞和降落，而且降落后的飞机会影响其它飞机的起飞，更要命的是后降落的飞机稍有不慎就会撞到先降落的飞机上。为了改变这种状况，英国人在1952年2月发明了斜角甲板。其最大意义在于将降落的飞机与停驻区、起飞区分流，同时还可实现弹射和回收作业同时进行。而在紧急情况下，斜角甲板也可以用于飞机起飞。在斜、直两种甲板的分割下，飞机跑道、降落跑道、停机区、起降机、弹射器、拦阻装置、指挥塔被有序地安排下来。这样，不仅飞机起飞、降落互不干扰，而且飞机降落时也不易相互碰撞。即使一次降落不成，飞机还可以二次升空重新降落。

文/Justice　责编/天意

暗凌	玩游戏是小编的快乐同时也是工作。
翔武	林读者的观点本编很是赞同，顶。

高级战争2 WarRoom极限研究



高级战争2虽然发售两年有余，不过由于其出色的战略性，以及个性的关卡设计，吸引了不少玩家反复研究。其中的War Room模式，一来不像战役模式有指挥官限制而可以自由选用自己喜爱的指挥官，二来每个关卡有最佳成绩排名，所以成为了许多玩家挑战的最爱和首选。经过一段时间的研究，笔者对War Room也算是略有成果，不敢独享故将一些心得和打法拿来和大家分享，希望能给大家有所启发。



几点说明：虽然War Room中所有30关卡都能做到无S/L 300分通关，但是由于高战系列AI反应。是随机的，所以为了在300分的基础上达成最速通关这个条件，很多情况下需使用S/L大法。且由于极限打法的特殊性，单单文字叙述配上若干图片很难表达清楚，所以本文的26关攻略均给出了每一天的详细部署和走位以及截图，即使如此仍然可能和大家实际操作时的情况有所不同，所以只能提供给大家一个参考。

在进行极限挑战前，当然必须对计分方式有所了解。

War Room计分方式总共有三项：

パワー/Power公式：100×min(单回合最大击破单位数×10÷(敌初期配置+敌生产总数))

スピード/Speed公式：100×min(4×底限天数−所用天数)÷(3×底限天数)

テクニック/Technique公式：100×min(1.1−全灭率)。

可能以上公式比较抽象，其实要获得300分评价简单来说要满足以下3个条件：

1、就是必须有某回合击坠敌方总单位数的十分之一以上。

2、己方所有回合总损失数不能超过己方生产单位总数的十分之一。

3、所用时间必须在底限天数之内。

了解了计分方式后，在极限挑战时做到心中有数，就能少做不少无用功。接下来就跟随笔者进入War Room的极限挑战！



李昊	晚自习时正全神贯注地看着《PG》，谁知老师就在身后……
读者资料	男，17岁，浙江海宁盐官人民路70号，314411

スパナットウ/Spann Island リョウ/Andy

War Room的第一关，地图虽然比较小，不过要拿到300S却不是件轻松的事，原因就在于本关的100分时限为仅为10天，由图可知双方基地的距离比较远，作战单位的补充路途遥远，因此刚生产的单位往往远水解不了近渴，而且Andy在基地周围有4个工厂，每回合都能补充新的作战单位，同时Power要得满分则最多只能损失2~3个单位，这样就提升了本关300s的难度。本关推荐使用Sami，依靠她占领能力强的特点以及运输单位移动力加1的优势强行占领Andy的本部，同时再造一些装甲部队消灭步兵赚取Power。如果使用其他指挥官则一般需要全灭敌人，全灭敌人时需要注意的是先头部队在攻击的同时要尽量堵住Andy的工厂以减缓他的生产速度，等后方的单位赶到之后再一口气消灭对方，合理运用兵种相克的原理可以达到事半功倍的效果。

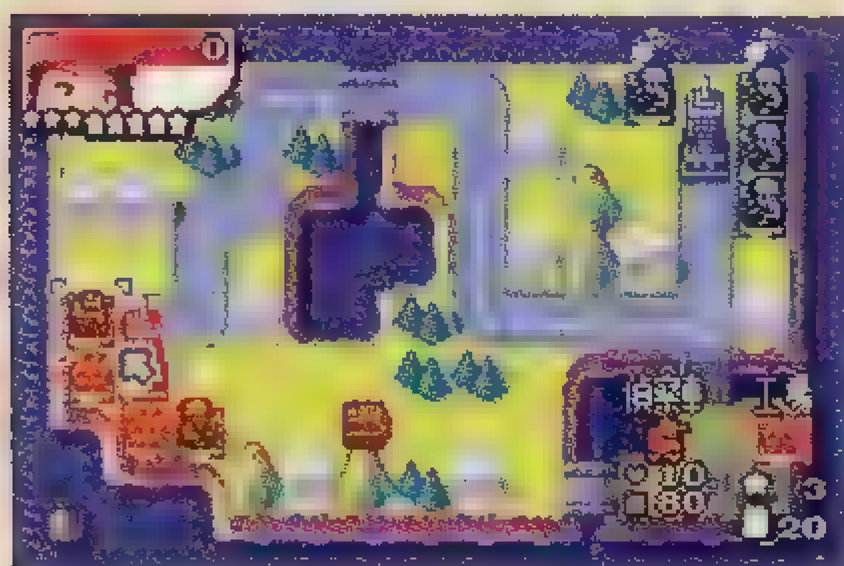
极限打法：

自选CO：ドミノ/ Sami

成绩：5天 300S



Day1最右侧工厂造运输车。



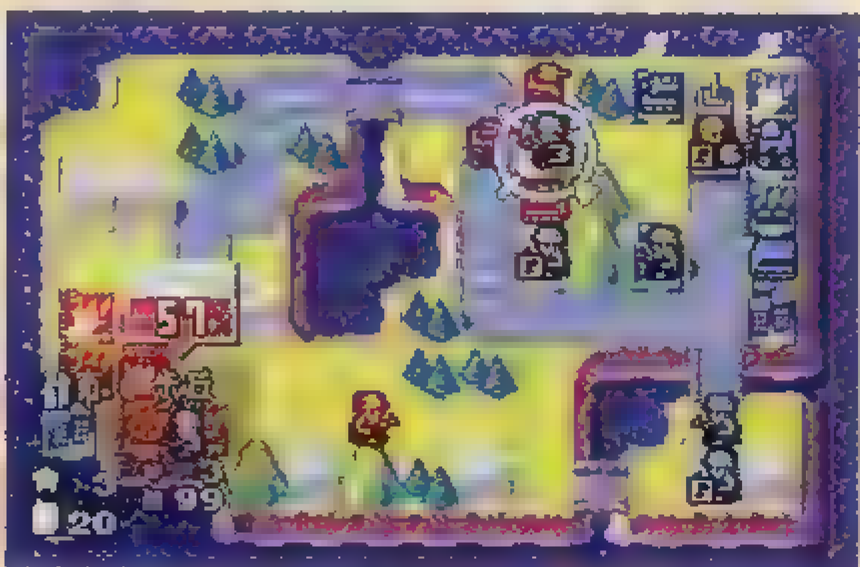
Day2 运输车右移3格，最上方工厂造侦察车，最右侧工厂造步兵。



Day3运输车装载步兵右移3格上移4格，降步兵至山上，侦察车沿公路全力移动，同一位置再造一辆侦察车，最右方基地造步兵（只起到影响AI判断的作用，完全可以不造）。



Day4 S/L确保敌方APC不移动至本部，步兵开始占领本部，侦察车于上方攻击Andy城市里的步兵，另一侦察车沿公路全力向右上方向移动，左下的步兵随意移动。



Day5 S/L确保占领中的步兵只受到侦察车的攻击（概率非常低），己方两辆侦察车消灭3HP的步兵，最后6HP的步兵完成占领。

总结：此极限打法有两大难点，一是不能让Andy的运输车停在本部上，二是占领中的步兵只能受到侦察车的攻击，以上两点主要取决于AI的反应，成功率非常之低，反复S/L是必需的，如果你对S/L反感，完全可以无视此打法。另外Sami 6天300S的打法成功率很高，请读者自行研究。

ピーノシマ / Moji Island スネーク/Adder

本关的特点是右侧通道树林非常之多，也就意味着履带系和轮胎系单位的移动力将受到很大影响，推荐的打法是用运输车运送步兵迅速占领林地中的中立工厂，然后基地主要生产坦克，配以个别侦察车，侦察车沿公路从左侧绕道进行攻击，注意根据手中的资金合理分配侦察车和坦克的比例，进攻时要注意Adder放特技时增加的移动力以避免不必要的损失，战斗不要拖太多时间，尽量速战速决，14天是100分时限。使用Sami则推荐占领本部，用坦克和APC进行堵路以防占领中的步兵受到双面夹击。而使用Sturm就轻松多了，通过右侧的森林如履平地。

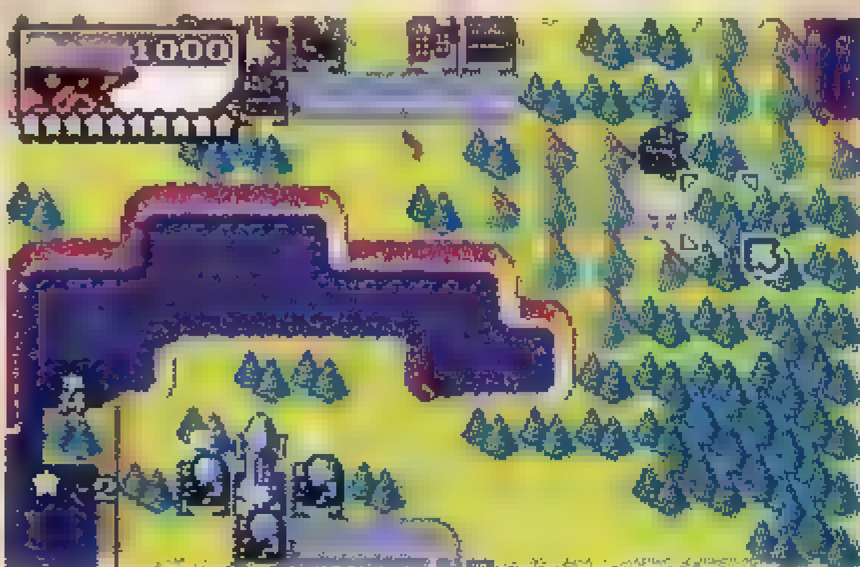
极限打法：

自选CO：ヘルボウズ/ Sturm

成绩：7天 300S



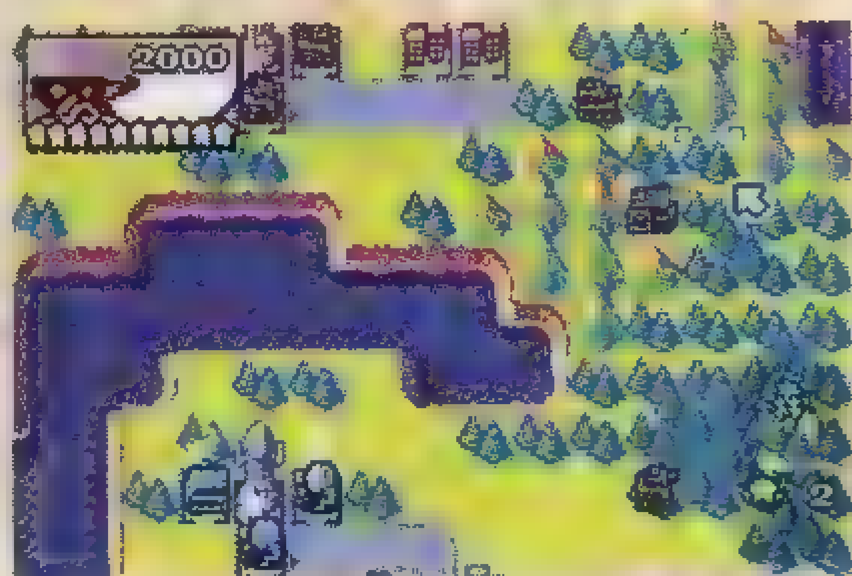
Day1 右侧工厂造运输车，下侧工厂造侦察车。



Day2 运输车右移3格，侦察车全力向右下移动，右侧

陈力	玩游戏就像学知识一样，带给你无穷乐趣。
读者资料	男，15岁，广东省廉江市城北供电所10楼5号房，524400

工厂造步兵，下侧工厂造坦克。



Day3 运输车装载步兵移至中立工厂，侦察车全力下移，坦克全力向右移，工厂造两辆侦察车。



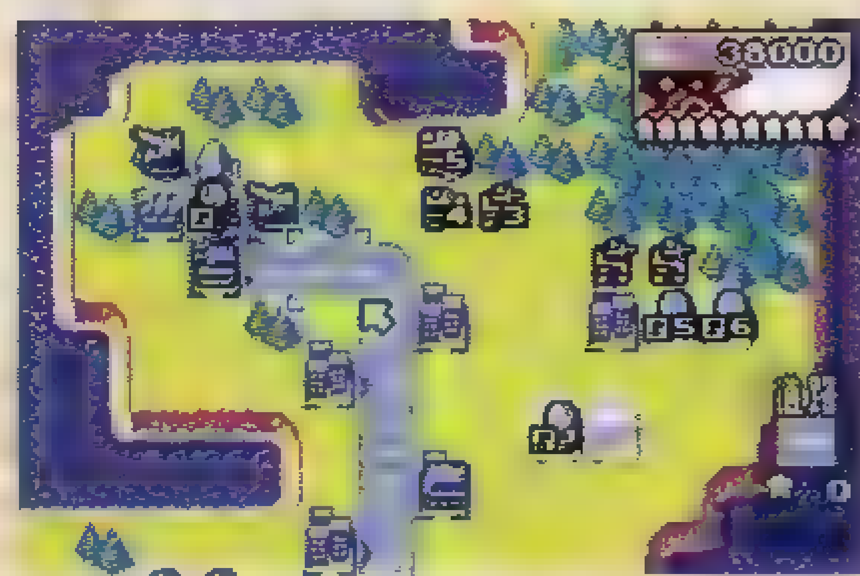
Day4 S/L确保Adder的坦克出在右侧工厂，运输车移至下方侦察车上方，坦克和上方两辆侦察车均向下全力移动。



Day5 5HP的侦察车攻击Adder的炮车（非常重要，使他下回合回复HP后资金不够造坦克），运输车左移5格于炮车上方降下步兵，坦克攻击坦克，上方两辆侦察车全力下移。



Day6 S/L确保Adder的运输车不移到本部上，步兵开始占领Adder的本部，坦克消灭Adder的坦克，两辆满血侦察车攻击两个步兵，运输车和3HP的侦察车离开炮车射程。



Day7 两辆侦察车消灭两个步兵，然后步兵完成占领。

总结：Sturm无耻的任何地形移动力消耗为1的能力大幅降低了本关的难度，使得他的部队能够很轻易的穿过右侧林地。7天300S对于Sturm来说非常容易就能达到，唯一需要注意的是不能让Adder在第5天造出坦克（侦察车攻击炮车是关键），否则将延后一天完成占领。

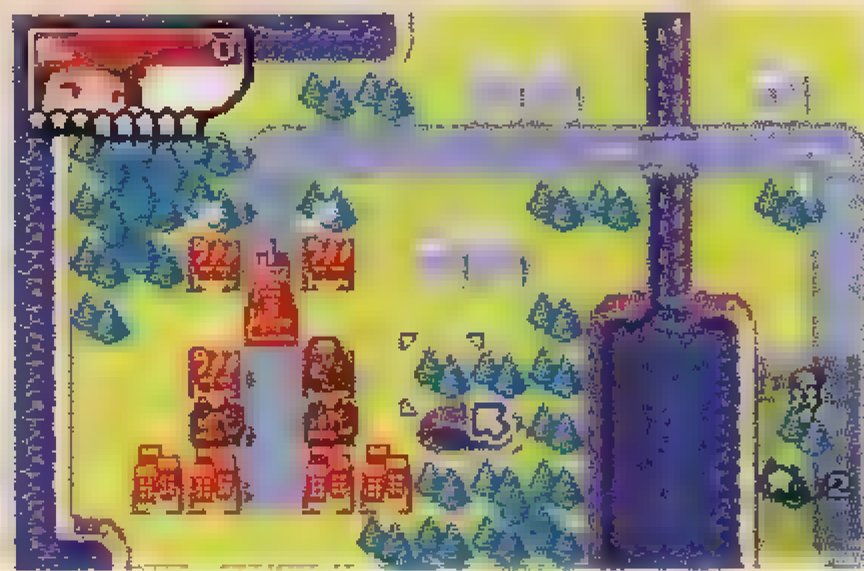
クネクネジマ / Duo Falls
マックス/ Max

这张地图很有特色，道路上有不少90度的转折，这也就意味着陆军行动起来很不方便，因此这张地图的策略应该以空军为主力，陆军加以辅助，地图中央的工厂和机场是关键，不要落入Max之手，否则就会比较被动，开局就用运输机运送步兵去抢占机场，然后是工厂，本部周围的城市可以慢慢占领，之后就以抢占到的机场和工厂为据点进行补给，随着陆军的赶到将Max的部队压回去，可以选择全灭也可以选择占领本部，要拿300分需注意控制自己的损失，尽量将受伤的部队合流，Power一般不成问题。另外需要注意的是Max发动特技时增加的移动力。

极限打法：

自选CO：ドミノ/ Sami

成绩： 7天300S



Day1 机场造两架运输机，右下工厂造一步兵。



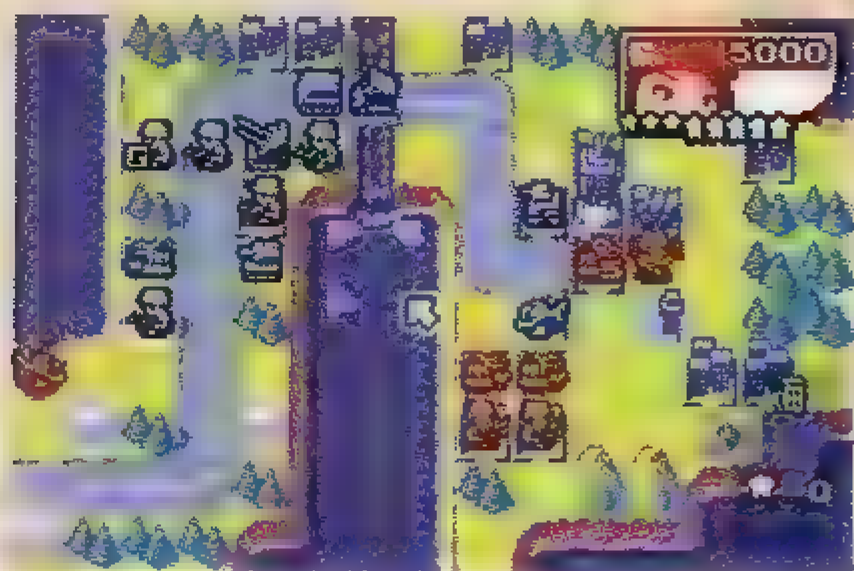
Day2 右侧运输机装载步兵全力右移，左侧运输机右4格，上移1格，右下机场造运输机，左下工厂造步兵，右下工厂造炮兵。



Day3 两架运输机分别装载步兵和炮兵然后全力右移，最右侧运输机全力右移，右下机场造直升机，右下工厂造炮兵。



Day4 S/L确保Max的坦克和对空战车沿公路前进，中间的运输机全力右移，右侧运输机右移3格（防止下回合Max的运输机堵住左侧运输机的飞行路线），左侧运输机全力右飞，直升机全力右飞，右下机场造运输机，然后装载炮兵，工厂造4个步兵(补充T的损失)。



Day5 5HP的运输机移至Max下方工厂于右侧降下炮兵，两架运输机移至Max本部左下两城市上方在城市上降下两个步兵，左侧直升机和运输机全力右移，右侧机场造直升机。





Day6 4HP的步兵占领城市，旁边4HP的步兵与之合流，炮兵开始占领Max的本部，3架运输机包围住炮兵堵路，直升机攻击Max的运输机，左侧运输机右移1格降下炮兵，左侧直升机全力右移，再造4个步兵和两架运输机（补充T的损失）。



Day7 S/L确保占领中的炮兵受到中型坦克攻击后剩下4HP，左侧炮兵和直升机消灭Max的坦克，右侧直升机消灭2HP的运输机，然后4HP的步兵完成占领本部。

总结：占领能力强外加运输机的移动力优势使得Sami成为本关极限打法最理想的CO，此极限打法利用了AI优先攻击位于本部/工厂/机场/港口的单位的技巧（详见第6天），此技巧在War Room中有着很大的应用，也是想挑战极限的玩家必须掌握的。另外同样有运输优势的Sensei也可以7天完成,只是战略必须有所调整，难度比Sami稍大。

ソストハーバー / Sole Harbor
モップ / Drake

本关是War Room中最难的地图之一，首先我方地图劣势明显，中部的森林是履带系和轮胎系机械部队的噩梦，而且很容易被Drake的步兵给堵住，如果沿公路进攻则必须绕一个大圈子。其次是Drake的特技非常麻烦，不仅减HP还削减一半油量。此关推荐占领本部，全灭敌难度比较大，开始几天压制一下Drake中路的步兵，之后用坦克把右侧Drake的火箭车压回去，减轻中部突入部队的压力，中立城市尽量多占领，积攒金钱造若干重型坦克，同时运输车注意补给，突破Drake的右侧防线后运输车及时降下步兵，占领时用运输车和重型坦克堵好路，注意避免在这个时候让Drake放出特技。一般开局时肯定会有不小的损失，所以最后几天需多造一点步兵补充T的损失，总之要做好打一场硬仗的准备。

极限打法：

自选CO：ヘルボウズ/ Sturm

成绩：7天 300S

Day1 下方工厂造两辆侦察车。





Day2 两辆侦察车全力右移，下方工厂造侦察车和运输车（侦察车在下），上方工厂造一个步兵。



Day3 最右侧的侦察车沿公路全力移动，次右侧侦察车攻击中间狭长道路上的步兵，运输车装载步兵和另一辆侦察车全力右移，下方工厂再造两辆侦察车。



Day4 S/L确保Drake的火箭车出在右侧工厂（如图），右侧侦察车向下突入于右侧攻击Drake的火箭车至5HP（重要），狭道内侦察车消灭3HP的步兵，位于公路上的侦察车突入狭道攻击城市上的步兵，运输车移动到中立城市上，刚生产的侦察车全力右移，工厂再造两辆侦察车和两个步兵(补

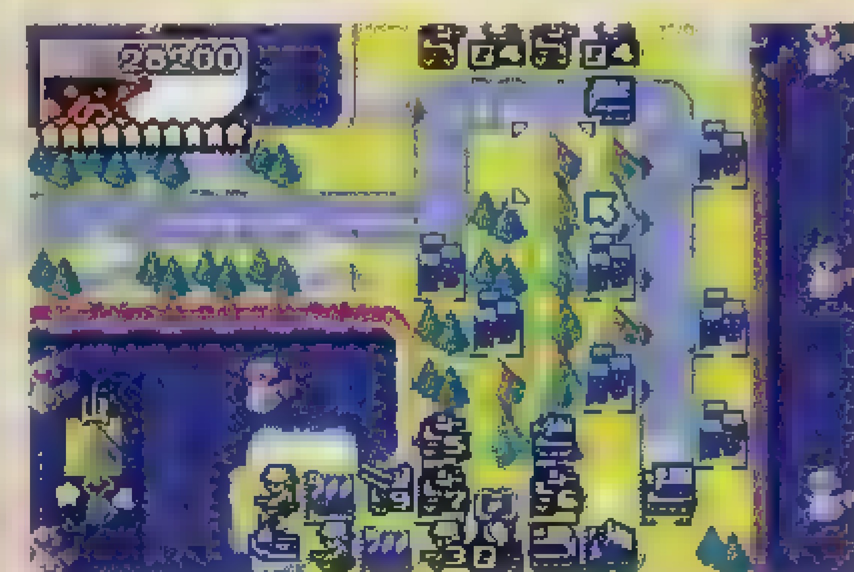
充T的损失）。



Day5 6HP的侦察车上移2格，公路上的侦察车突入狭道消灭6HP的步兵，另一侦察车突入攻击本部左方的步兵，狭道内的侦察车于左方攻击Drake的火箭车，4HP的侦察车于下方消灭之，运输车移动至本部上方于Drake 本部降下步兵（Drake右侧的坦克正好攻击不到该步兵），左侧两辆侦察车全力右移。



Day6 步兵开始占领Drake的本部，火箭车上方的侦察车左移1格，运输车移至火箭车左侧堵路，6HP的侦察车与7HP的侦察车合流，上方两辆侦察车分别攻击不同的步兵。



Day7 3辆侦察车消灭3个步兵，步兵完成占领本部。



总结：Sturm的移动力优势再次降低了本关的难度，此极限打法主要依靠侦察车从中路突入以及堵路技巧的应用，另外需注意不要进行不必要的攻击以防Drake放COP导致步兵无法2回合占领本部,掌握好以上几点后此打法并不难。另外Sami也可以7天300S完成,不过有点难度,请读者自行研究。

ソマクストウ / Pivot Isle
イークル / Eagle

比较简单的一关，开局先用运输车运步兵占领下方的工厂，然后用登陆舰运送步兵强占右侧的工厂之后马上生产对空战车，将Eagle的运输机运来的步兵解决掉以防他和你抢资源，之后占领机场，顺便把Eagle的直升机逼退或者消灭掉，下方的工厂占领后出坦克迎击Eagle的部队，全灭或者占领都行，如果Eagle有机会放SCOP则之前尽量多消灭他的空军和机械部队，减轻己方的损失，300S比较容易。

极限打法：

自选CO：ドミノ / Sami

成绩：8天300S



Day1 左侧工厂造1炮兵。



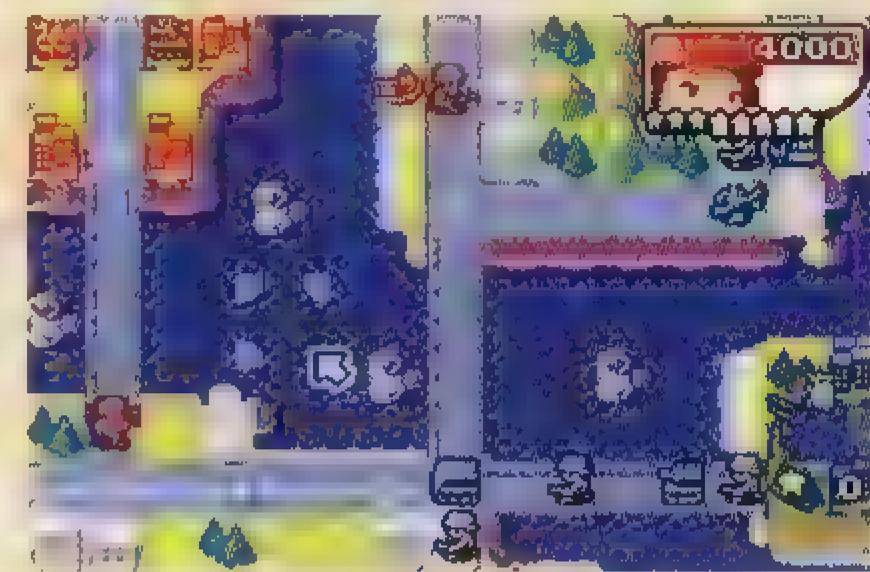
Day2 炮兵下移，港口造登陆舰，上方工厂造步兵。



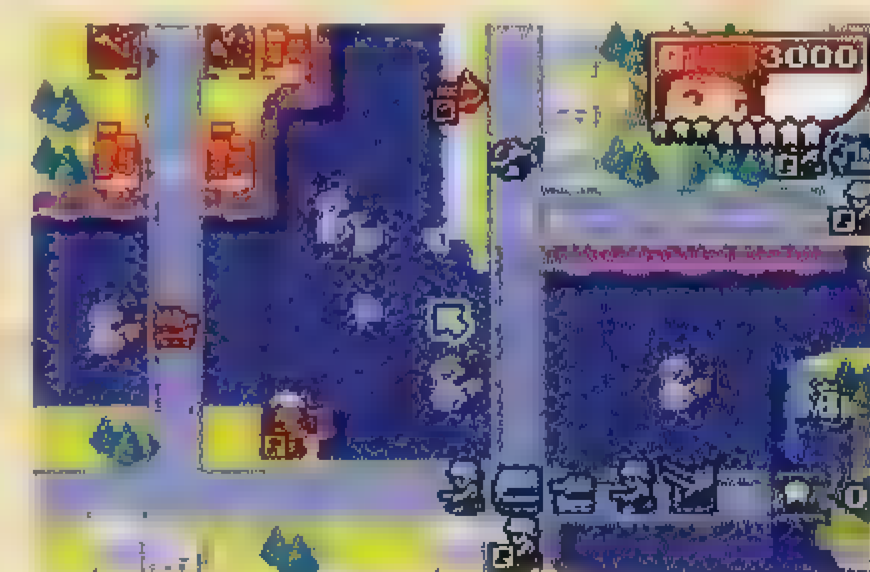
Day3 炮兵下移2格，登陆舰装载步兵全力右移。



Day4 炮兵继续下移2格，登陆舰全力右移，港口造登陆舰，上方工厂造步兵。



Day5 右侧登陆舰下移至浅滩降下步兵，左侧登陆舰右移3格下移3格于公路降下步兵（吸引Eagle的直升机），下方任一工厂造坦克，炮兵下移2格。



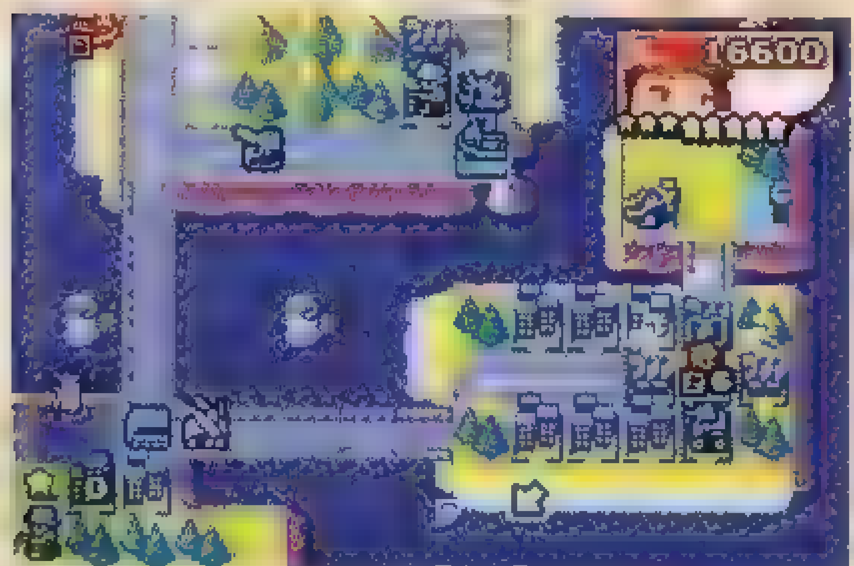
Day6 左侧登陆舰装载受到Eagle直升机攻击的步兵，坦克沿公路全力下移，左下工厂造对空战车，右下工厂造步兵（再次吸引Eagle的直升机），右侧步兵下移3格，炮兵右移占领港口。

Day7 步兵开始占领Eagle的本部，坦克和炮兵消灭Eagle

么迪	高三了，我选择了住校，并强行将SP留在家中，防止自己控制不住去玩。
读者资料	男，17岁，新疆实验中学2006-4班，830001



的坦克，工厂造两个步兵（补充T的损失）。



Day8 5HP的炮兵将被消灭，6HP的步兵完成占领本部。

总结：很简单的一关，用步兵2次吸引Eagle的直升机是唯一亮点，也可以用登陆舰装载炮兵和步兵，登陆后用炮兵消灭Eagle的侦察车代替消灭坦克获得P值，而且这样可以无损完美通关。

アシナガジマ / Land's End
キャット / Lash

本关左上的工厂和机场是关键，所以初期造2辆运输车运送步兵去占领，占领完之后马上生产坦克和直升机解决Lash的先头部队，本部附近生产的步兵则左移占领沿途的中立城市，钱够则出轰炸机和重型坦克，注意轰炸机不要进入对空导弹车的射程，之后辅以若干坦克和直升机，运输机可以去偷袭Lash的本部，难度并不是很大，但是需注意时限15天，战斗尽快解决，否则时间无法得到100分。

极限打法：

自选CO：ドミノ / Sami

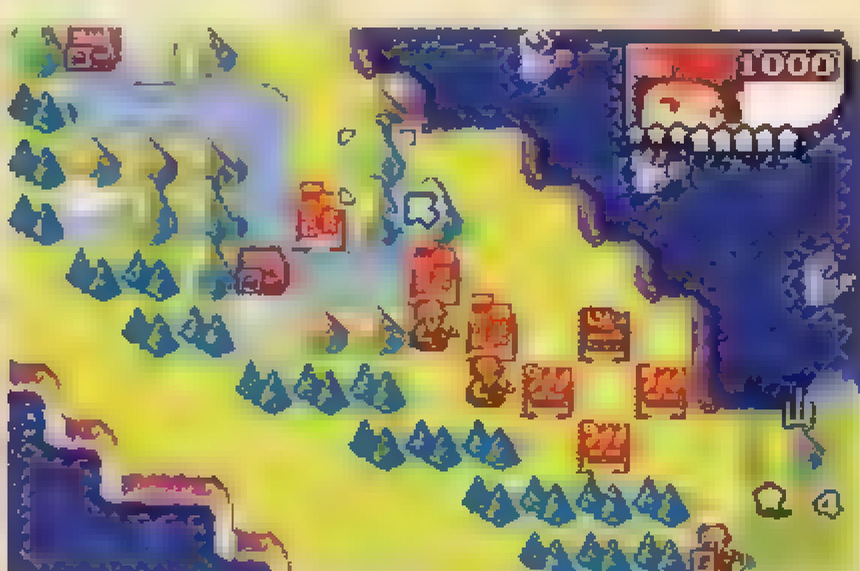
成绩：11天300S

Day1 左侧工厂造运输车，其余工厂造3步兵。





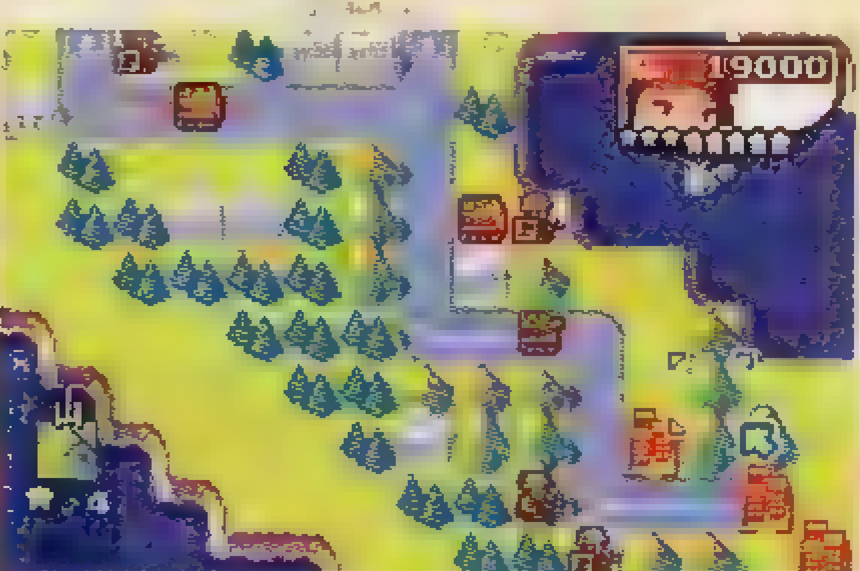
Day2 2步兵下移，运输车装载另一步兵沿公路全力移动，同样位置再造1辆运输车和3个步兵。



Day3 下方2步兵战领城市，左侧运输车沿公路全力移动，右侧运输车装载下方工厂的步兵沿公路全力移动，其余两个步兵均左移3格，上方工厂造坦克。



Day4 左侧运输车沿公路全力移动与中立机场边降下步兵，右侧运输车移动至中立工厂左侧并降下步兵，下方两个



步兵完成占领城市，另外两个步兵均左移，坦克全力左移紧靠公路上的步兵。

Day5上方两个步兵分别开始占领机场和工厂，中部一个步兵占领城市，一个步兵左移至山上，坦克沿公路全力移动。



Day6 3步兵分别完成占领机场，工厂和城市，山上的步兵左移占领城市，坦克左移1格上移4格。



Day7 坦克于城市攻击Lash的对空战车，左侧运输车右移1格上移2格堵路，机场造运输机，工厂上的步兵下移占领城市，上方工厂造重型坦克，下方1步兵完成占领城市。

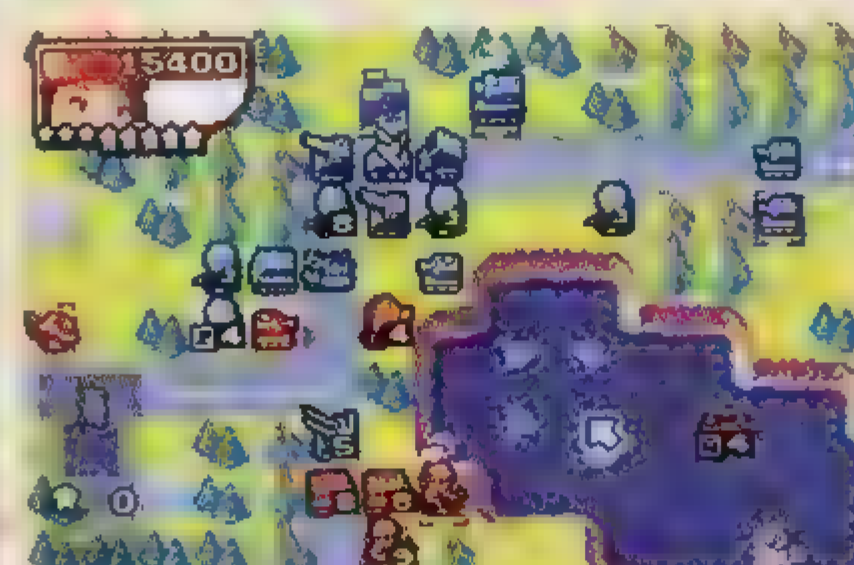


Day8 重型坦克左移2格消灭Lash的坦克，5HP步兵完成占领，坦克右移2格上移4格攻击城市中的步兵（非常重要，使下回合步兵回复2HP后Lash无法造战斗机），运输机装载步兵下移1格右移6格，机场造轰炸机，上方工厂造坦克。

杨淇帆	当GB发售时我高兴，当GBA来到时我心喜，SP出现后我狂热，NDS跳出时我头晕，PSP出生后我晕死。
读者资料	男，16岁，黑龙江省哈尔滨市香坊区珠江路13号剑桥三中初四6班，150001

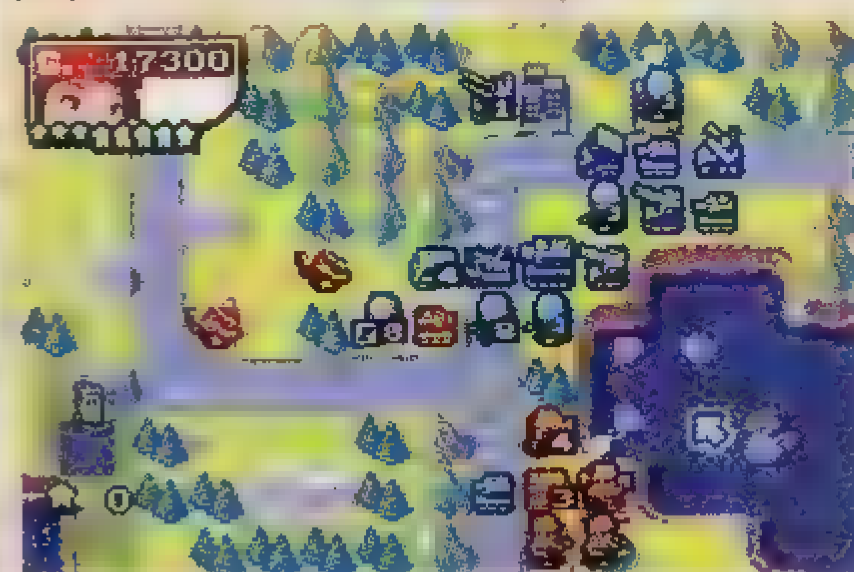


Day9 S/L确保Lash的直升机向下移动（如图），重型坦克于下方攻击中型坦克，轰炸机于左侧消灭之（同时进入对空导弹车的射程），运输机右移6格下移1格，机场造直升机，其余5个工厂造5个步兵(补充T的损失）。

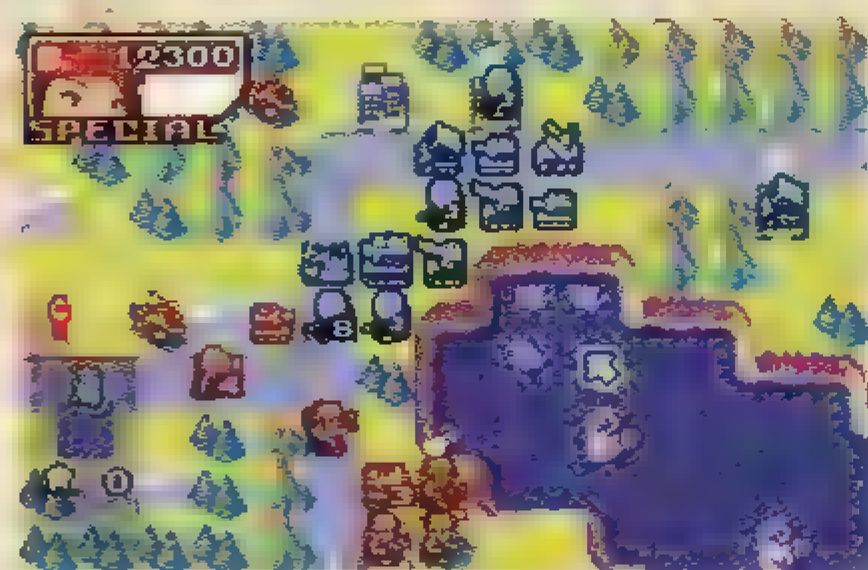




Day10 运输机全力右移于机场降下步兵，4HP的重型坦克下移2格攻击对空战车，坦克攻击运输车，直升机攻击运输车旁的步兵，两辆运输车合流，机场造直升机，上方工厂造炮兵，下方4工厂再造4个步兵（补充T的损失）。



Day11 右侧直升机消灭1HP的对空战车，坦克消灭运输车，左侧直升机和重型坦克消灭占领中的步兵，此时能量必满，放SCOP，炮兵消灭坦克（非必需），工厂再造5个步兵（生产数达到30），右侧步兵完成占领本部。



总结：此极限打法需要使用Sami的SCOP，所以最大的难点在于蓄满能量的同时赚取Power值，而且不能有超过3个单位的损失，因为在第11天无法造出40个单位。因此本关必须掌握主动受伤和攻击的平衡点，另外不能让Lash造出战斗机，否则运输机无法运送步兵至Lash的本部附近，也就无法11天完成此战略了。

コプシカイキョウ / Kita Straight
ドミノ / Sami

两块陆地隔海相望，因此这张地图登陆舰将发挥很大的作用。开局先尽量多地占领下方的工厂和城市，之后用2—3艘登陆舰运送装甲部队和步兵到下方的陆地，进攻的同时准备伺机占领本部。两侧的码头可以造潜艇攻击对方的战舰，瞅准机会在一回合尽量多地消灭对方的部队赚取Power值，之后占领本部，300分不难达到。

极限打法：

自选CO：ドミノ/ Sami

成绩：8天300S

Day1 Pass



Day2 左侧港口造登陆舰，左侧2工厂造步兵和炮兵（重要，使Sami第二天造对空战车而不是炮车）。



Day3 登陆舰装载炮兵和步兵全力下移，右侧2工厂造2辆坦克。



Day4 S/L确保对方登陆舰装载对空战车.2辆坦克沿公路全力移动.登陆舰全力下移。



Day5 S/L确保Sami的侦察车沿公路向右移动，右侧港口造潜水艇，2辆坦克全力下移，登陆舰全力下移。

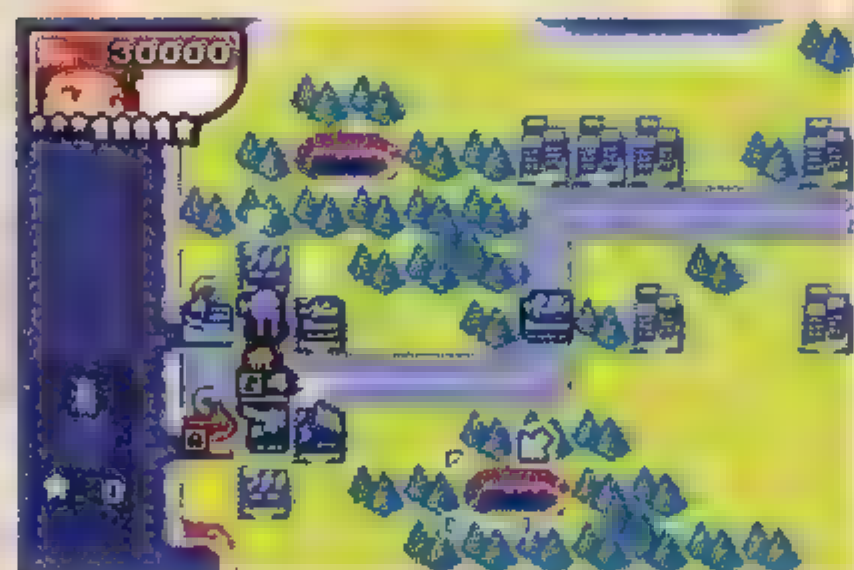


Day6 S/L确保对方中型坦克向右移动，潜水艇全力下移并下潜，2辆坦克全力下移，登陆舰移至港口于下方降下步兵。

Day7 潜水艇全力下移，

下方坦克攻击对空战车，上方坦克移至对空战车上方（暂时不要攻击），下方步兵开始占领Sami的本部。





Day8 潜水艇和坦克消灭Sami的登陆舰，另一辆坦克消灭5HP的对空战车，4HP的步兵完成占领。

总结：本关的难点在于登陆舰登陆码头降下的步兵如何不受到攻击，以及Power值的获得。上文的赚取Power的方法并不是唯一的，不过必须1回合消灭2个部队。另外头一天造炮兵比较关键，让AI先造对空战车这样之后Sami就会造炮车，方便己方进行登陆降下步兵。当然不造炮兵能完成此战略，只是战略需要做出调整，请读者自行研究。

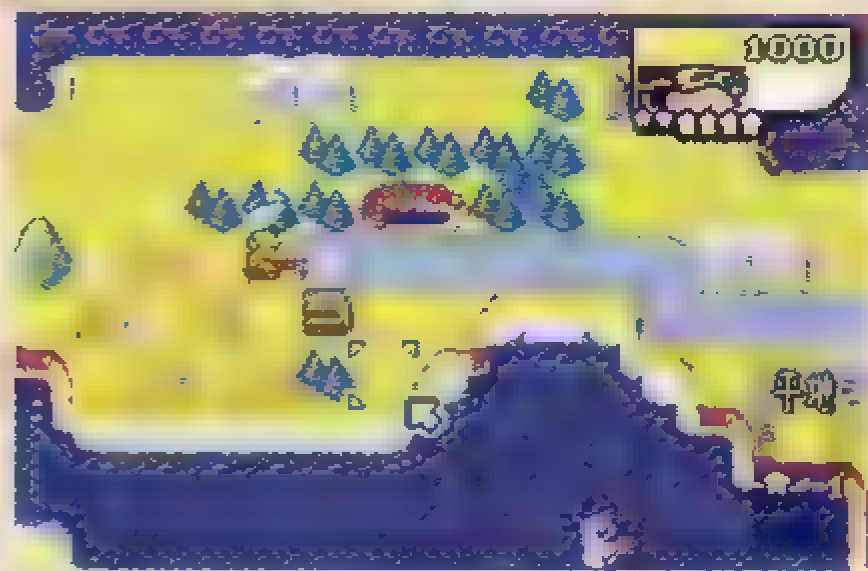
グ-チョキミサキ / Point Stormy ホイップ/Olaf

本关地图右侧的机场和工厂是关键，所以初期就生产运输车运送步兵尽早占领，然后出一定数量的坦克和对空战车，机场先出战斗机配合对空战车掌握制空权，之后轰炸机和直升机就能肆无忌惮地攻击Olaf的部队了，能占领的中立城市要全部占领，控制了Olaf的本部后，占领解决，另外在Olaf放特技时注意雪天移动力的损失，部队不要冒进陷入Olaf的攻击陷阱，300S很容易到手。

极限打法：

自选CO：ドミノ/ Sami 或者ヤマモト / Sensei

成绩：8天300S



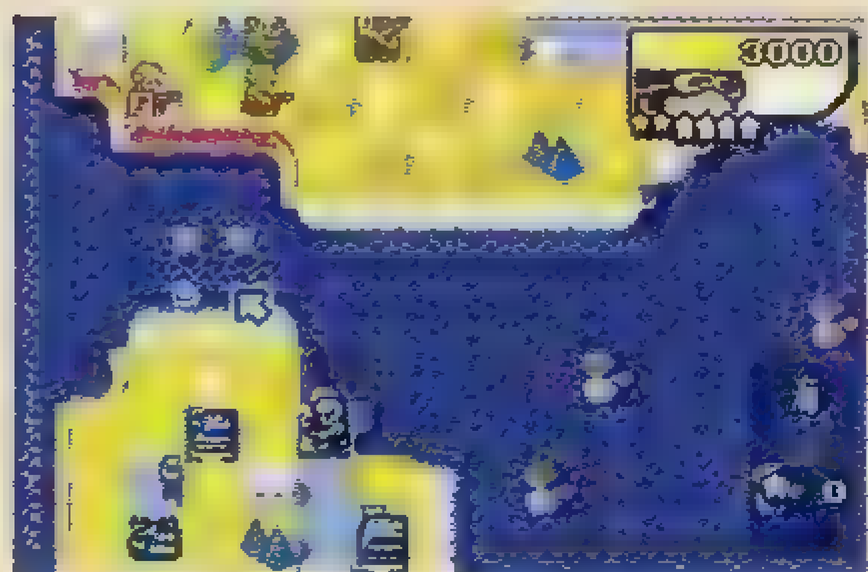
Day1 右侧工厂造运输车，次右侧任一工厂造一个步兵。



Day2 运输车装载步兵全力右移，相同位置再造运输车和炮兵。



Day3 右侧运输车沿公路全力下移，左侧运输车装载炮兵全力向右，左侧工厂造3个步兵。



Day4 右侧运输车下移6格左移1格，左侧运输车沿公路全力移动，左侧步兵左移占领城市，其余2步兵也向左移动，工厂造对空战车。



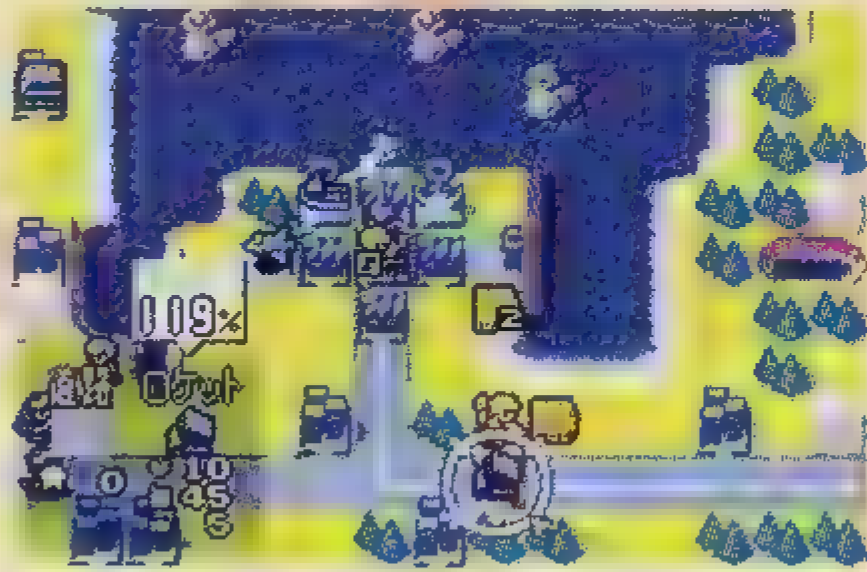
Day5 S/L确保Olaf的坦克不沿公路下移（如果是Sami则无此要求），步兵完成占领城市，下方运输车沿浅滩全力移动，上方运输车下移6格左移1格。



Day6 左上任一步兵与受到直升机攻击的步兵合流，下方运输车沿浅滩移动于左方降下步兵，上方运输车移至浅滩。



Day7 左上两步兵合流，步兵开始占领Olaf的本部，右侧运输车下移4格左移2格于左方降下炮兵。



Day8 对空战车和炮兵分别消灭直升机和火箭车，步兵完成占领本部。

总结：本关由于最初没有码头和机场，且双方本部之间

林晨	我要感谢“台风泰利”是他带给我更多的时间让我在家休息，希望她以后常来……
读者资料	男，16岁，福建省青田市第四中学高三<12>班，351100

的路途非常遥远,因此只有运输部队有移动力优势的Sensei和Sami能够达成8天300S战略,相比之下Sami比较容易,而Sensei必须保证占领中的步兵不受到攻击,此关另一个难点是Power值得取得,除了上文使用的引诱法（简单而有效的战术）,也可以通过造若干侦察车跟随在运输车之后消灭一个个步兵来代替。

コツブジマ / Ridge Island
ヒツー / Grit

这张地图是War Room中最难的地图之一，原因在于Grit的远程活力覆盖非常广,地形崎岖,不利于我方装甲部队突入,且我方开局资源上处于绝对劣势,最困难的是100时限为必须在12天内完成,而且要想突破Grit的防线,必须有所牺牲,T值的获得也是一个问题。虽然困难,不过本关绝大多数CO都能获得300S,推荐先头部队是一运输车和若干侦察车(早期资金不足不推荐造坦克），侦察车攻击Grit的远程部队,之后补充运输车,若干侦察车,1辆坦克和若干炮兵和步兵,消灭Grit的远程部队且控制己方的损失，当然也需要点运气，之后占领时用运输车堵住路即可，最后几天不可避免地需要造大量步兵补充T的损失,所以不要让Grit堵住己方的工厂。

极限打法：

自选CO：ヘルボウズ/ Sturm

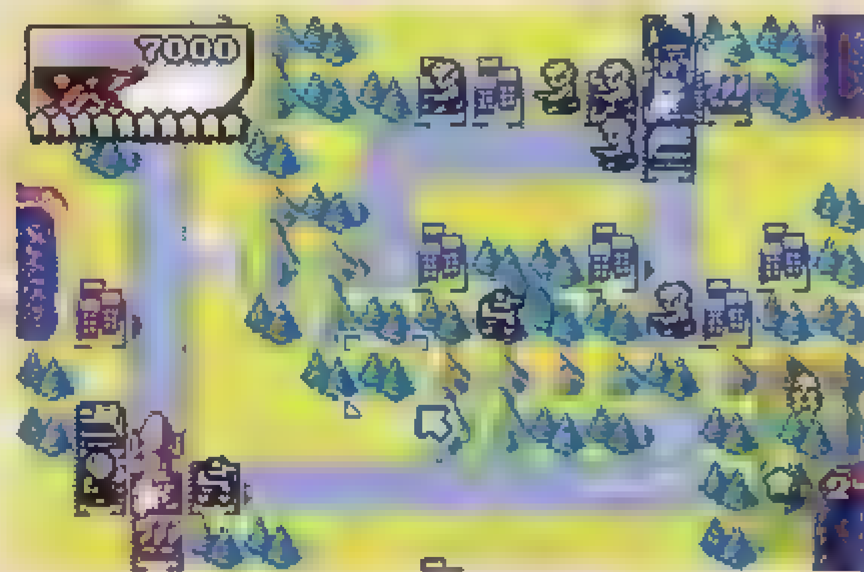
成绩：7天 300S



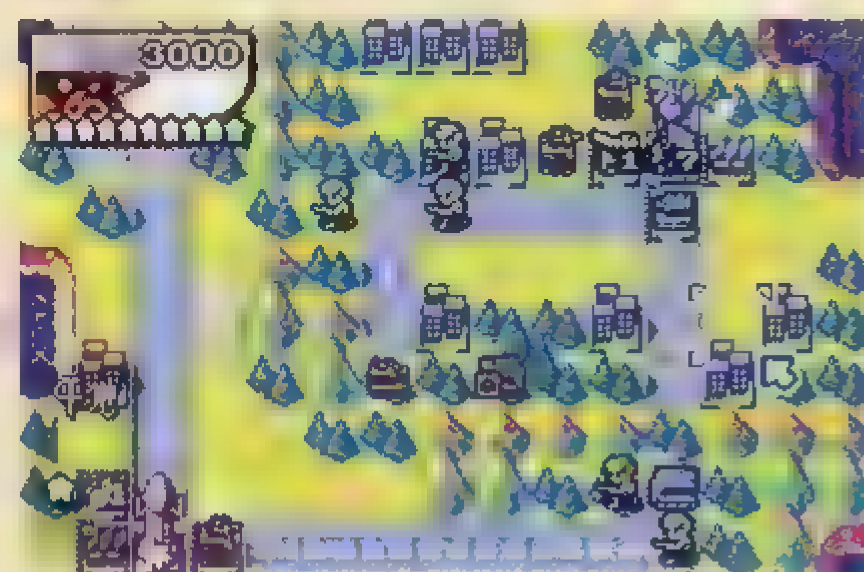
Day1右侧工厂造侦察车。



Day2 侦察车全力向右上方突入，同样位置再造侦察车，上方工厂造运输车，再造1步兵。



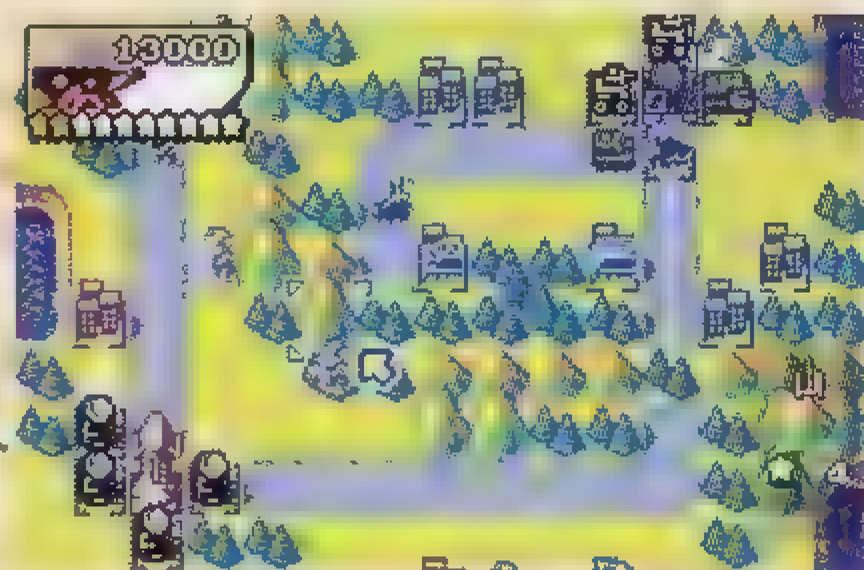
Day3 突入的运输车攻击Grit的火箭车并确保火箭车只剩下5HP（非常重要），另一辆侦察车全力突入，运输车装载步兵全力向右上方突入，右侧工厂造坦克。



Day4 2辆侦察车均攻击Grit新造的炮车，运输车上移1格右移2格避开火箭车的射程，坦克全力突入，右侧工厂造侦察车（虽然资金够但是不要造坦克）。



Day5 两辆侦察车合力消灭Grit 9HP的火箭车，运输车右移1格上移5格于右侧降下步兵，坦克消灭3HP的炮车，侦察车全力突入至公路上吸引坦克和对空战车的火力，工厂造4个步兵（补充T的损失）。



Day6 Grit虽然放了COP，但是无奈远程部队都被消灭，无法对我方构成威胁，坦克移至Grit新生产的火箭车左侧以防侦察车被夹击，运输车移至右侧工厂,步兵开始占领本部。



Day7 步兵完成占领。

总结：本关崎岖的地形对于Sturm来说形同虚设，所以Sturm可以依靠廉价且高移动力的侦察车突入消灭Grit的远程部队，为之后占领本部扫除障碍，随后运输车降下步兵并用侦察车和坦克堵路，完成占领，此极限打法再次用了引诱的战术，而且这一步非常关键,吸引了坦克和对空战车的火力,否则将无法在7天内完成占领。

チエノワジマ / Mial's Hope
ヤマモト / Sensei

这张地图比较大，资源也比较多，不过不推荐去地图上方抢占资源，尽快占领桥头的机场，工厂和城市，然后就出对空战车压制Sensei的直升机，接着出坦克和轰炸机参与进攻，由于Sensei会向上方发展，全

灭敌太废时间，所以需准备2架运输机运输步兵占领本部。另外Sensei的直升机火力强劲，不要让直升机和坦克进入它的攻击范围，当然占领机场后也可以生产战斗机掌握制空权。

极限打法：

自选CO：ドミノ/Sami

成绩：8天 300S



Day1右侧机场造运输机，右下工厂造炮兵，右上工厂造步兵。



Day2 运输机装载炮兵全力下飞，步兵右移3格占领城市，右侧机场造运输机，右下工厂造步兵。



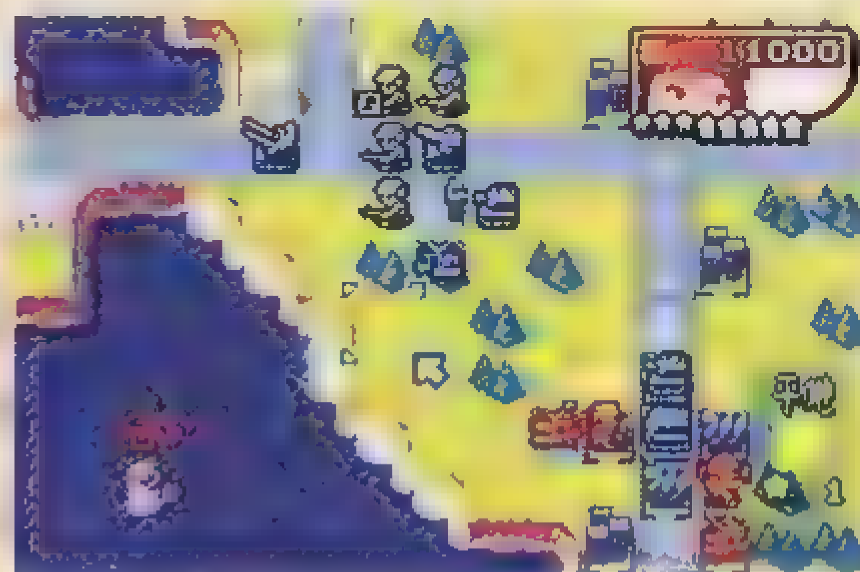
Day3 下方运输机全力右飞，上方运输机装载步兵全力下飞，机场再造1架运输机，右下工厂造步兵，右侧步兵完成占领城市。



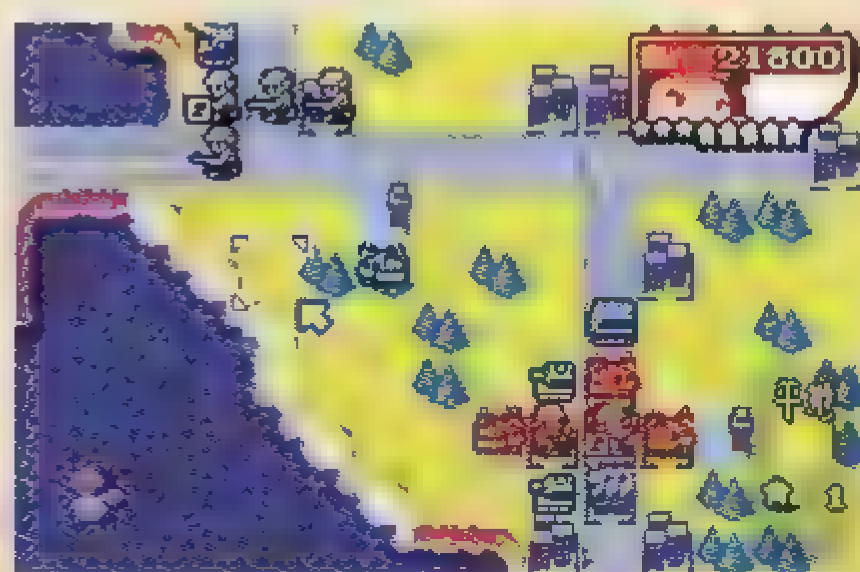
Day4 右侧运输机全力右飞，下方运输机全力右飞，机场的运输机装载步兵全力下飞，步兵右移3格，右侧工场造Tank，右侧机场造直升机。



Day5 右侧运输机下移3格右移2格（正好在Sensei直升机射程外），次右侧运输机飞至礁石上方，左侧运输机右移6格下移1格，步兵开始占领城市，坦克和直升机全力右移，机场再造1架直升机。



Day6 最右侧运输机全力右飞至城市于上方降下炮兵，次右侧运输机全力右飞至Sensei的机场于工厂上降下步兵（最为关键的一步），另一架运输机全力右飞，6HP的步兵完成占领城市，坦克于攻击Sensei的侦察车，右侧直升机攻击Sensei的坦克，左侧直升机全力右移（暂时不要消灭侦察车）。



Day7 S/L确保Sensei的运输车离开本部，炮兵开始占领本部，2架直升机包围炮兵，左侧直升机右移至机场于工厂降下步兵，坦克消灭Sensei 1HP的侦察车，直升机消灭5HP的坦克。



Day86HP的炮兵完成占领。

总结：本关的难点是如何安全的降下炮兵，同时占领时炮兵要避免受到两面夹击，引诱战略成功解决了第一个难点，第二个难点则依靠精确的步数计算以及走位得以解决。继Duo Falls后，Sami的运输机群再次发挥了至关重要的作用。

フタバミサキ / Toll Ferry
ホーク / Hawke

本关很大一部分是海，所以陆军的作用非常有限，战略以空军为主，海军为辅，海中间岛上的机场抢在Hawke之前占领，之后先出战斗机掌握制空权（必要时要补充战斗机），然后轰炸机，直升机可以放心的攻击，不过需要注意不要被Hawke的巡洋舰攻击。本关全灭或是占领均可，Hawke的特技很强，不过好在积攒速度很慢，不足为惧，尽量争取只让Hawke放1-2次特技。

极限打法：

自选CO：ドミノ/Sami

成绩：7天 300S



Day1机场造运输机，工厂造1步兵。



Day2 运输机装载步兵全力右移，机场造直升机。



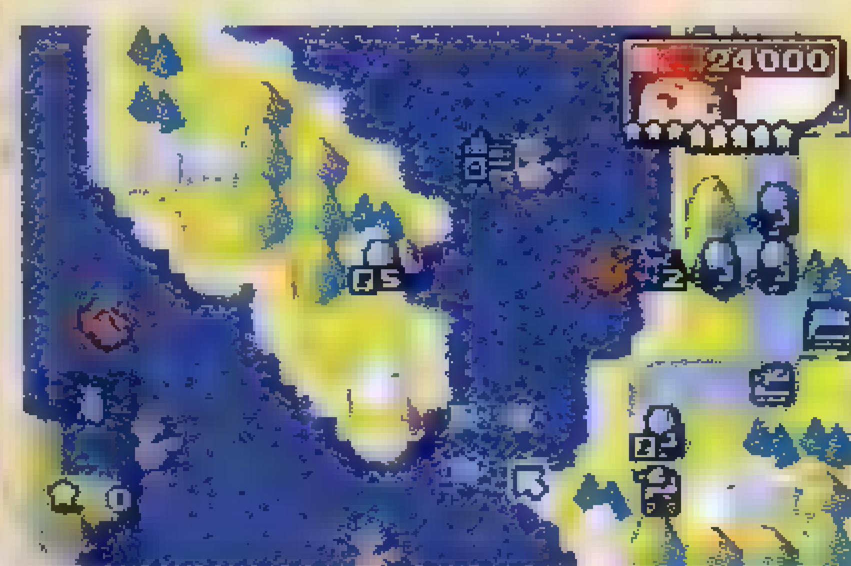
Day3 运输机和直升机均全力右飞，机场再造直升机。



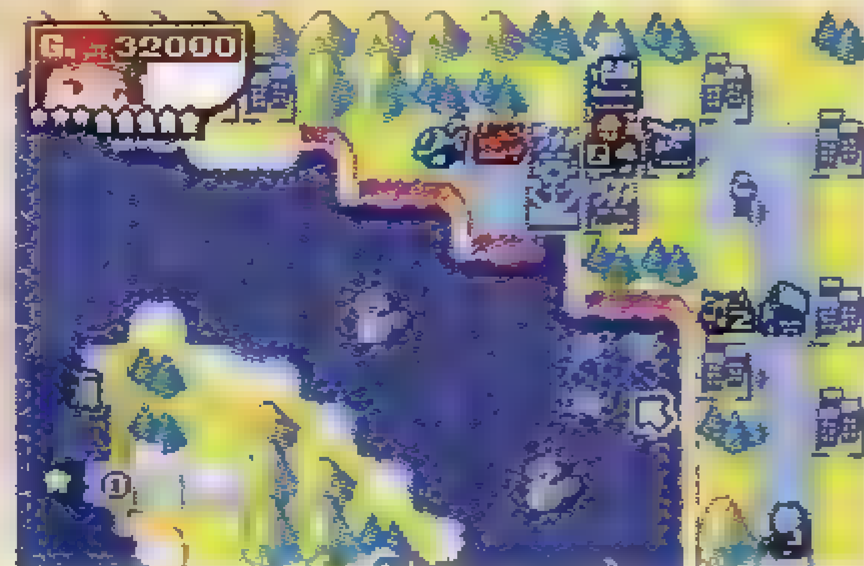
Day4 S/L确保Hawke的侦察车沿公路往右下全力移动且对空战车和坦克分别出在右方和下方工厂（概率较低），运输机全力上飞，两架直升机全力右飞。



Day5 运输机右移5格上移2格于Hawke左方工厂降下步兵，右侧直升机攻击中部岛上的步兵，左侧运输机全力右移。



Day6 步兵开始占领本部，右侧直升机攻击运输机。



Day7 S/L确保占领中的步兵受到中型坦克攻击后剩下4HP，两架直升机分别消灭5HP的步兵和2HP的运输机，4HP的步兵完成占领。

总结：此极限打法虽然只需要造4个单位,不过需要一些运气尤其是第4天。另外两架直升机需在同一天击坠Hawke两个单位赚取Power值。

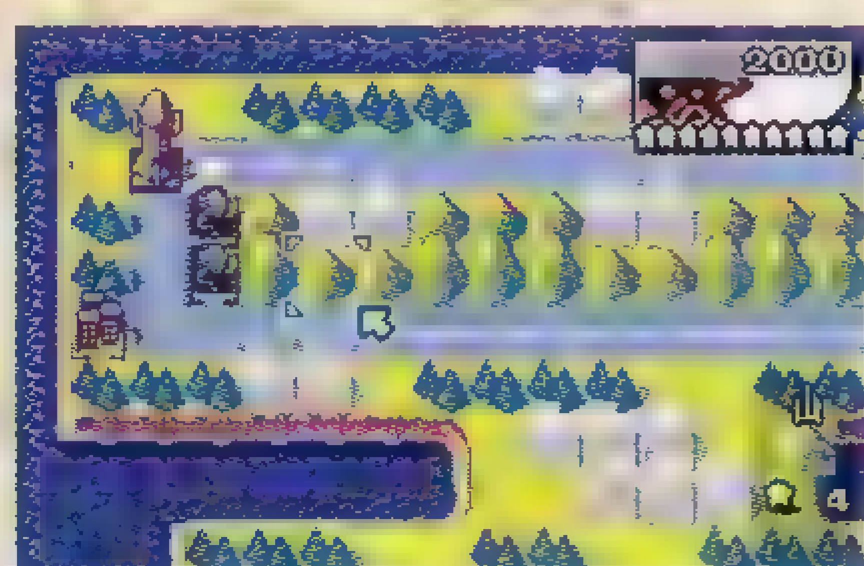
ダブルサーキット / Twin Isle ハンナ / Jess

这张地图初期我方处于压倒性不利,资源少,且对手Jess陆军优势明显,很快部队就能形成一定的规模。所以建议偷袭占领本部（具体步骤可参照本关Strum的极限打法）,每个CO都能成功,只是时间长点。如果想要全灭敌,则要尽可能多地抢占资源,有资金就不断出坦克和重型坦克,火箭车价格昂贵不宜多造,用廉价的步兵吸引Jess的装甲部队然后用高级部队剿灭之;另外要将Jess放特技时增加的移动力计算在内,及时合流步兵以免T值损失过大。

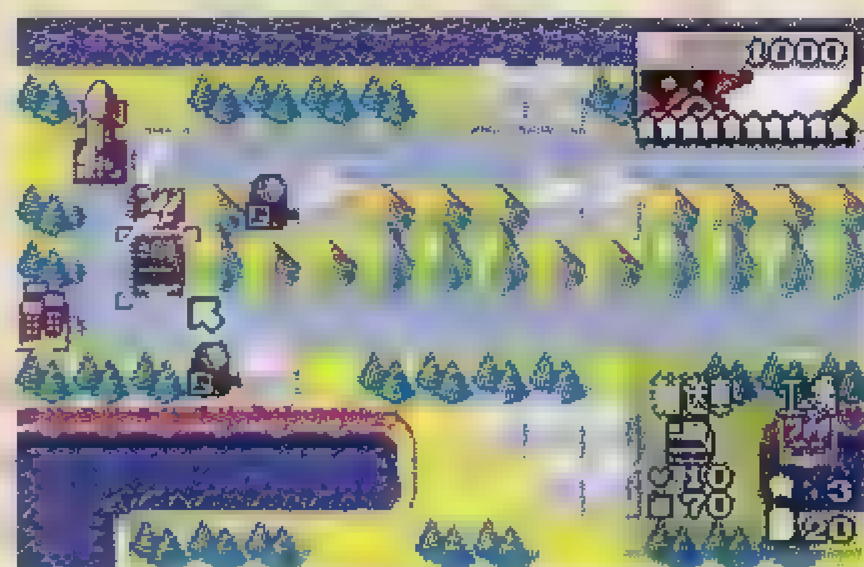
极限打法：

自选CO：ヘルボウズ / Sturm

成绩：8天300S



Day1造两步兵。



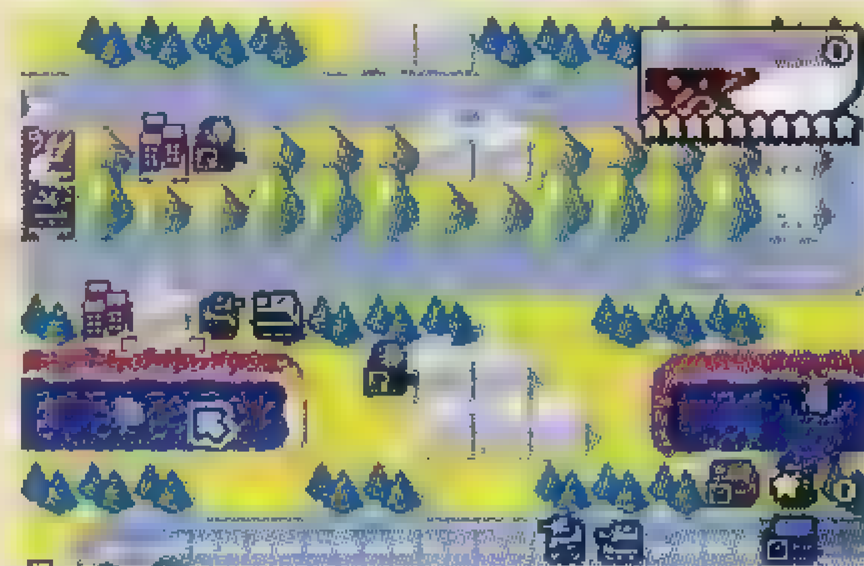
Day2上方步兵右移2格占领城市，下方步兵下移占领城市，下方工厂造运输车。



Day3 2步兵完成占领，运输车下移2格右移4格，下方工厂再造运输车。



Day4 右侧运输车装载步兵右移4格下移2格，左侧运输车装载步兵下移2格右移4格于右侧降下步兵，工厂造步兵和侦察车。



Day5 S/L确保Jess的炮车出在右侧工厂，且坦克和侦察车沿公路突前（如图），右侧运输车下移1格右移5格紧贴步兵，中部的步兵下移1格左移1格占领城市（吸引Jess的坦克和侦察车），上方步兵右移3格占领城市，侦察车移动至

苏显铸	玩掌机游戏一定要努力再努力，不能半途而废。
读者资料	男，10岁，洪屋路八巷7号306房

运输车左侧，下方工厂造坦克。



Day6 右侧运输车移动至Jess上方工厂于下方基地降下步兵，左侧运输车装载1HP步兵上移1格，坦克移至运输车下方，上方步兵完成占领，工厂造步兵和侦察车。



Day7右下步兵开始占领Jess的本部，运输车左移，右侧侦察车攻击Jess公路上的侦察车，左侧侦察车移动至其左侧，下方工厂造坦克。

Day8 两辆坦克消灭Jess 7HP的坦克，两辆侦察车消灭5HP的侦察车，步兵完成占领本部。

总结:此极限打法需要一些运气,要保证炮车出在右侧且运输车不被Jess的部队堵住。需要注意的是由于只有两个工厂，所以无法在8天内造出20个部队，因此最多只能损失一个单位，否则T值不够。

ハマキサンミヤク / Dire Range
イワン/Colin

本关地图很大，Colin的部队造价便宜，所以很快就能成型，而且经常会用COP攒钱出部队，因此全灭敌太费时间，推荐占领本部，先出战斗机控制制空权，之后派2-3架运输机运送步兵,合流占领，Power值不要忘了，一般要一回合消灭4-5个部队才行。

极限打法:

自选CO：ドミノ/ Sami

成绩：10天 300S

Day1造1架运输机和1炮兵。

Day2 运输机装载炮兵全力右飞，同样位置造1架运输机和1步兵。

Day3右侧运输机全力右飞，左侧运输机装载步兵全力右飞，工厂造运输车和步兵。



Day4 右侧运输机全力上飞，左侧运输机全力右飞，运输车装载步兵全力右行。

Day5 两架直升机均全力右飞，运输车全力右移降下步兵，机场造战斗机。



Day6 上方运输机右移5格上移2格，下方运输机全力上移，步兵占左侧工厂，工厂造坦克。



Day7 S/L确保Colin的轰炸机出在左侧机场，上方运输机上移7格，下方运输机右移5格上移2格，中部步兵完成占领工厂，战斗机全力上飞，坦克沿公路右行。



Day8 上方运输机移至Colin上方工厂于上方降下炮兵，下方运输机右移6格堵路，运输车载步兵左移3格于右方降下步兵，坦克右移紧贴运输车，中部工厂造中型坦克，战斗机下移3格右移6格位于Colin战斗机攻击范围之外。



Day9 炮兵开始占领Colin的本部，7HP运输机左移4格，中型坦克攻击坦克，运输车装载步兵，坦克攻击侦察车，战斗机攻击直升机



Day10 战斗机消灭直升机，中型坦克和坦克分别消灭Colin的侦察车和坦克，炮兵完成占领本部。

总结:10天的战略需要点运气,第6天和第7天运输机两次吸引Colin的步兵很关键,使得步兵成功占领本部,另外需注意战斗机不要攻击Colin的轰炸机,否则会使他放COP在本部生产单位导致占领计划泡汤。

——未完待续

徐俐	音乐在游戏中不是主角，但它将故事点缀得更美妙，带给我们久远的回味。
读者资料	女，20岁，山东省济宁市人民检察院，272100

小王子的"白日梦"





纵评《传说的斯塔菲》系列

GBA作为掌机家族中的一员，虽然随着时间的流逝和次世代掌机的逐渐占领市场，必将在不久的将来退出历史的绚丽舞台。同她的前辈一样，GBA也成为了许多游戏类型的代名词。老任对于其市场定位的准确，以及大批高素质软件的强力支持，铸造了老任在掌机市场上长期垄断的情形。这其中既有许多曾经家喻户晓的过期经典游戏作品，也有它们的强力续作，当然还有一些在GBA平台上起步辉煌的系列。《传说的斯塔菲》系列作为一款GBA上的原创作品，又是任天堂亲自操刀，在游戏面世之前，曾经被很多业界人士所看好。毕竟GBA作为一款以低龄玩家和女性玩家为主要受众体的便携平台，这个系列的定位还是相当准确的，再加上老任在动作游戏上的丰富经验，谁都不能武断她无法像老任其它经典系列那样大红大紫。毕竟如今的业界利用几个可爱的卡通系列就能一夜窜红的例子也不在少数。可是事与愿违，至今为止系列已经发售了三作，却并没有在玩家中引起太多的话题，我们今天就通过这篇小文来一起回忆一下三年来这个系列走过的路程，回忆一下这个"小王子"曾经的"白日梦"。



起步

2002年9月6日，《传说的斯塔菲》的第一



作发售了。游戏中的所有角色造型都是以海底生物为原型，配合丰富夸张的表情甚是可爱，游戏的整体色调相当的清新明快，角色可以活跃在海底和陆地中，操作简单又非常富有动态。多重卷轴的画面在当时来看也是甚是华丽。在游戏发售之初甚至很多人都将她与另一个以可爱主人公造型作为卖点的《星之卡比》系列弄混淆。其实仔细玩过就会发现游戏有着非常强烈的个性，无论是操作还是系统都是自成体系。可以说本系列的框架从第一作时就已经基本确定下来，在后面的续作里，只是在不断增加新的要素罢了。游戏讲述的是一个年轻的天界国王子斯塔菲在朋友亲人的帮助下，不断磨练自己最终打败了邪恶的海底魔王欧古拉，并且将其封印起来的故事。虽然这样的一个俗到家的、酷似一些国内不入流卡通片的剧情设定让许多大龄玩家都提不起兴趣，可是游戏在细节上下了狠功夫，虽然只是一款动作游戏，可是在流

王さま
「よくぞ『ふしぎなツボ』の
ひみつが わかったな！」

程中大肆渲染了友情和亲情的重要性，每每在斯塔菲受到阻碍时总是有朋友出来进行帮助，并且跟关卡融合得极为融洽，给人一种很温暖的感觉，这跟马里奥、卡比等系列弱化剧情的做法大相径庭。相对的游戏的流畅度就要大打折扣，流程中间经常要进行大段的剧情和任务介绍，多少影响了玩家游戏时的心情。游戏的操作分水中和陆地两个部分，陆地部分的操作借鉴了许多经典作品的设定，许多关卡设置也是给人一种似曾相识的感觉。水中部分虽然是原创，可是并没有特别出彩的地方。从头玩到尾都给人一种中规中矩的感觉，并没有特别能够吸引玩家眼珠的地方。像交通工具、MINI游戏、二周目宝箱收集等要素也是在本作中就已经确定了下来，但是较低的完成度仍然还是给人很鸡肋的感觉。也许厂商是想将本作可以打造成一款可以跟《星之卡比》系列甚至是《马里奥》系列相媲美的作品。可是单调的游戏内容，没有突出点的系统很难在众多的掌机软件群中鹤立鸡群，很快就被淹没在浩瀚的众多GBA游戏中。虽然游戏并没有在市场上引起很大的轰动，可是玩家还是能够在其身上找到不少的闪亮点的。游戏可爱的造型着实可以吸引不少低龄玩家，对一些女性玩家来说更是有着无法抗拒的魅力。斯塔菲胖乎乎的身体配合各种喜怒哀乐的表情让人有一种想要捏一捏的感觉，并且很容易将角色的感情也连带到自己的身上。在关卡设计上，分段式的小游戏进行模式虽然还不是很成熟，可是也为未来续作的完善打下了一定基础，很多有创意的小点子也被应用在后面的作品中。也许在当时并没有多少人在意到这款游戏，可是如果没有本作打下的坚实基础，也就没有系列的第二、三两作超高的完成度。



成熟



果然在前作发售的一年整后，《传说的斯塔菲2》跟玩家见面了。如果只是大体看上去，本作在画面和音效的表现上跟前作几乎没有什么区别。甚至连各种状态栏的位置和功能都没有改变。如果没有深入研究这两款游戏的话，随便拿出来一张截图，玩家很可能无法分辨出它是出自于哪款游戏。这样表面上看起来似乎是没有变化的作品，再加上前作中庸的表现，使得很多玩家都将其忽略掉。其实这也不能怪



玩家，毕竟GBA上类似的游戏太多了，“惯性消费”很容易使玩家在这样的激烈竞争环境中与许多优秀的作品失之交臂。想必仔细玩过本作的玩家都能体验到，本作的素质远超前作，也是GBA中最优秀的动作游戏之一。游戏在前作的基础上大幅度增加了游戏的原创动作，许多技巧具有升级效果，随着冒险的进行在同伴那里学习到。本作的故事紧跟着前作，被封印的大魔王欧古拉再度复苏，袭击了天界国的它将斯塔菲的妈妈绑架走了，为了将妈妈救回来斯塔菲和大眼珠再次登上前往讨伐欧古拉的征程。游戏采用了128M的大容量，各种要素相当



许晓皮　杂志希望越办越好，越及时越好，越专业越好，玩家希望越多越好。
读者资料　男，26岁，上海市杨浦区殷行二村34号401室，200432

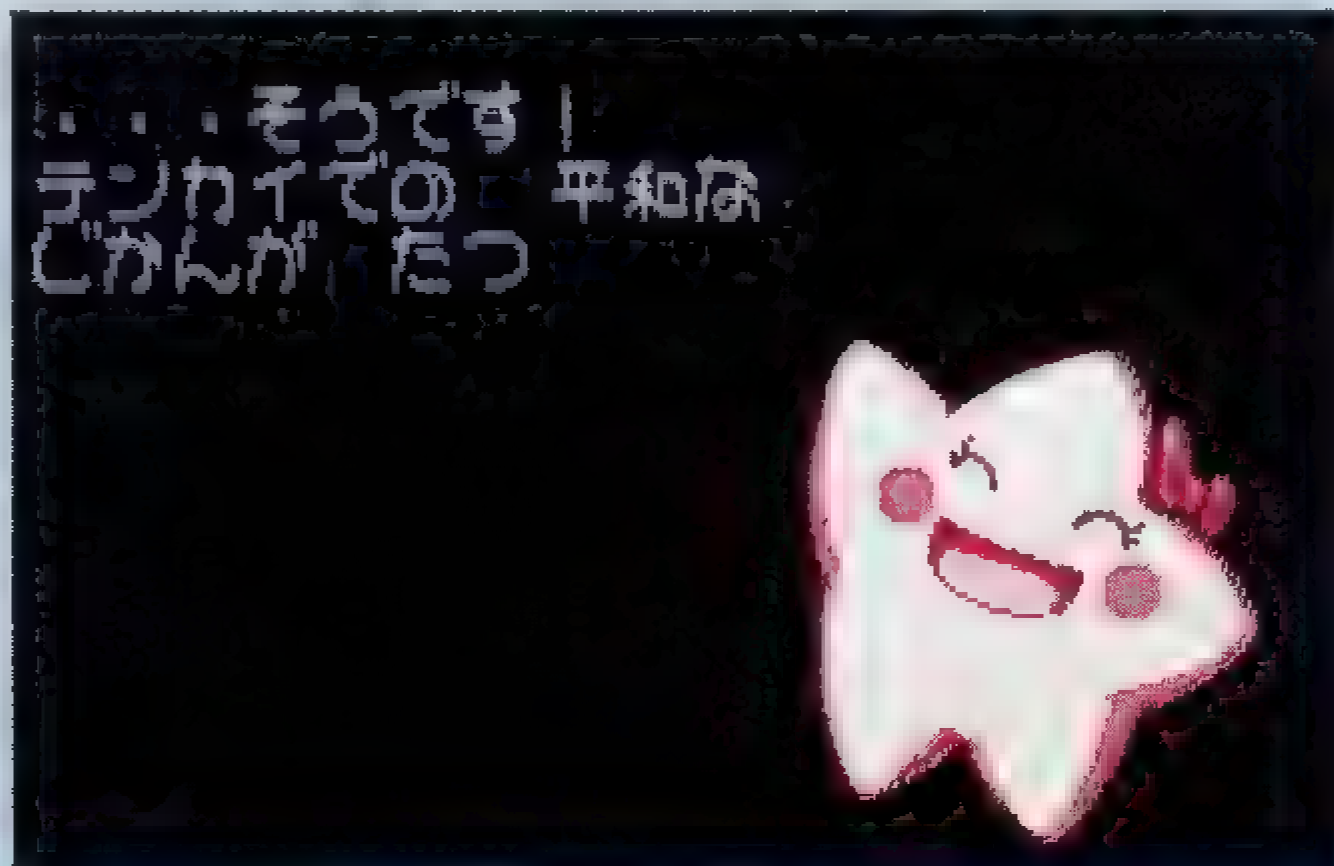


的丰富。在前作中因为频繁发生剧情而中断游戏的情形在本作中也多少得到了一些缓解。而在关卡的设计中发扬了前作中的优点，某些小游戏的设计相当出色，使游戏的特点更加鲜明，玩家可以在游戏的进程中享受到很轻松的乐趣，关卡的设计不拘一格，既不会有很多难为玩家的障碍，也不会因为过分的简单而使玩家感到乏味，恰到好处的难度使玩家可以反复在游戏的“兴奋点”周围徘徊，探索的乐趣在本作中的感觉尤为突出。一周目的难度可以使绝大部分动作游戏苦手接受，即使是不擅长此道的一些MM玩家。这体现出厂商人性化的设计。可是如果玩家打算收集游戏中的全部要素，进行二周目的话，就会获得全新的体验。游戏中一周目只有57个普通关卡，在二周目中如果要想获得游戏的所有要素就还要再将一周目打通一遍，同时又要面对全新追加二周目的44个关卡，和一个难度很BT的最终BOSS战，也就是说完成一周目只等于完成游戏的一半。在二周目中关卡设置的难度提升了许多，甚至有许多需要熟练掌握一些非常规技巧才能通过。利用绿色气泡球进行无限二连跳就是其中的代表，如果不知道这样的操作，根本无法完成游戏。在许多机关的设计上，前作中不合理的一些地方也进行了一定的改良。绿色弹力球弹开后没有了二段跳的效果，也是变相增加了游戏的难度。增加了一些字谜、画谜、拼图这样的小游戏，穿插在关卡中让玩家耳目一新。在要素收集上，增加了大受女性玩家好评的衣服收集系统，多达99件衣服可以让玩家随意打扮可爱的斯塔菲，虽然无法在实际的游戏中出现衣服的效果，可是千变万化的服装搭配下，斯塔菲的形象也会被“恶搞”得很厉害，（例如绑带零波丽版的斯塔菲就超级可爱！！）这些可爱的形象也使玩家更加喜欢这个角色。其它还有图鉴收集、音乐收集、MINI游戏收集等，甚至连结局画面都必须要通过达成一定的条件才能看到最完美的。这样丰富的收集要素也使游戏的耐玩性大大的提升，可是厂商煞费苦心的设计又有多少玩家能够体验到呢？又有多少玩家能够有耐心完成它呢？《传说的斯塔菲2》虽然在各方面都体现出了超高的素质，但是仍然在黯淡的市场反响中逐渐被玩家所遗忘，这不能不说是一个遗憾。小王子的“梦想”终究没有被实现。

遗憾



又是一年后清凉的夏天，《传说的斯塔菲3》出现在游戏店的柜台中，笔者在拿到这款游戏时是怀着很复杂的心情的。2代的优秀并没有被广大的玩家所接受，笔者真的好怕厂商会因为失去信心而粗制滥造使续作的水准下降。大概玩了几个小时后，笔者的顾虑就全部消失了。本作在素质上虽然没有像1代到2代那样有质得飞跃，可是相比2代仍有着一定的提升。在画面等外在表现上，本作同样没有什么显著的变化，必须要仔细品味才能体验到新作的乐趣。凭心而论，游戏在本质上还停留在2代的水平上，只有增加更多的新点子来维持游戏的新鲜感。主角斯塔菲相比前作没有增加任何新的动作，这本来是个不小的遗憾，可是因为增加了另外一





个新的主人公——斯塔菲的妹妹斯塔皮，使游戏的玩法一下就多了起来。可以说本作最大的卖点就是双主角系统。利用双人合力的方法共同破关在游戏中屡见不鲜。角色能力的差异也使玩家有更多破关的途径和思考的余地。更加丰富的关卡设计也增加了游戏的乐趣，只不过因为很多也都在前作中出现过了，所以对于系列一直玩过来的玩家来说，多少丧失了一些新鲜感。本作的剧情依旧老套，被封印的欧古拉再次威胁到天界城，斯塔菲与妹妹这对活宝共同战斗再次挑战魔王。游戏中经常可以见到兄妹间各种无厘头的搞笑对白，斯塔皮所表现出来的顽皮和女孩子所特有的可爱与她的哥哥形成的鲜明的对比，游戏在温馨和笑声中不断地



进行下去，似乎人们已经忘记了出行的目的。本作的另外一个亮点就是大人气角色“瓦里奥”的友情客串，虽然利用这种方法来提升人气只能从另外一个角度说明厂商的无奈，可是也的确是起了一定的效果，瓦里奥的加入为游戏平添出许多恶搞的成份。在要素收集上与前作几乎相同，二周目的难度仍然较高，前作中许多高难技巧到本作中已经成了平民技，最终BOSS的难度更加BT，尤其是其第三形态，弱点的隐藏方式实在是让人拍案叫绝，最后一击发射核弹时的紧张和刺激又绝对是之前的任何敌人都无法媲美的。可是说本作在难度上较前作又有了一定的提升，如果说游戏的一周目是为了迎合那些普通的低龄玩家和LU的话，那么二周目以及最终BOSS绝对是HC们挑战极限的最佳选择。3代虽然在各方面较2代都有了或多或少的提升，可是厂商所表现出来的疲态可以很明显地感受出来，黔驴技穷的结果就是游戏无法再次获得新的生命。也许是我们玩家的要求真的是太高了，可是对于一款在画面音效甚至界面都没有任何改观的游戏来说，我们需要的当然是更多的新鲜的有创意的玩法，如果是不进步那么就是一种倒退。虽然笔者必须承认3代的优秀，但是在这样的一种情形下，这样的进步还不足以让这个系列走出低谷。

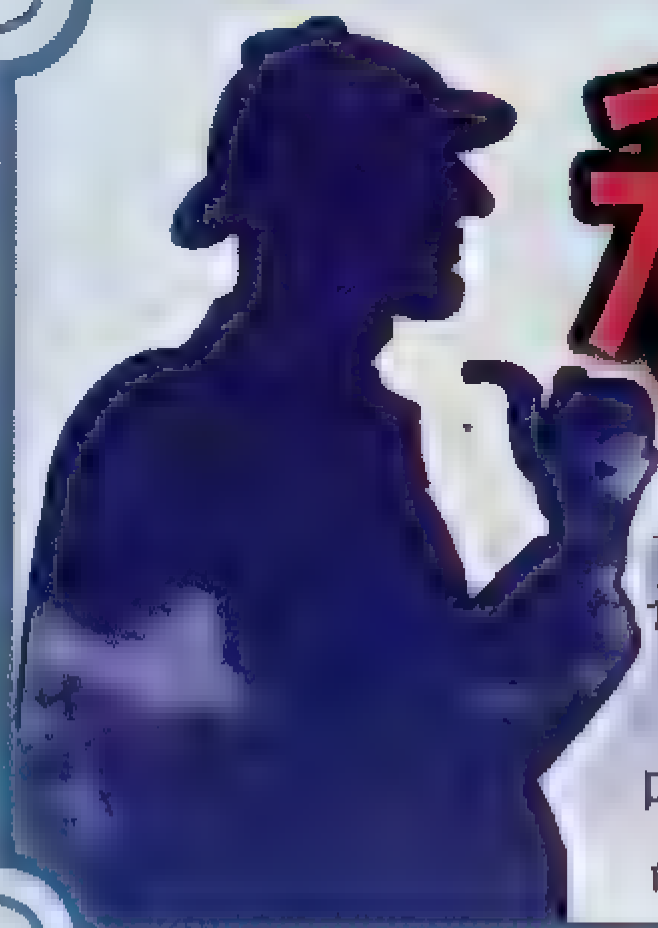


后记

洋洋洒洒的跟读者朋友一起回顾了三年来《传说的斯塔菲》系列所走过的路程。这中间所影射出来不仅仅是这个系列的命运，也是如今的业界所普遍存在的一个怪圈。在这样一个竞争激烈甚至是残酷的环境下，消费者对传统消费的惯性依赖使那些原创作品很难生存，很有可能会因为第一步没有迈好就会前功尽弃。可是又有多少个系列能够在第一作时就可以成为传世经典。我们也许可以去责怪厂商改善的步伐过于缓慢，但是却不能否定他们在续作中所做出的种种努力，可是又有多少人能够去用心的体验呢？笔者作为一个“斯塔菲”系列的喜爱者，却也不认为这个系列真的可以达到这个类型游戏的巅峰水平。只不过我从她的身上看到了太多的东西，让人不得不去反思。“小王子”的梦想，难道不是真的就无法实现了吗？衷心地祝愿这个系列可以一直走下去，能够走得更好，希望那不再是小王子的“白日梦”……

文、责编/天意





秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡"你想说的话"中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明"秘技侦探团"（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为"秘技侦探团"。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！ 责编/天意

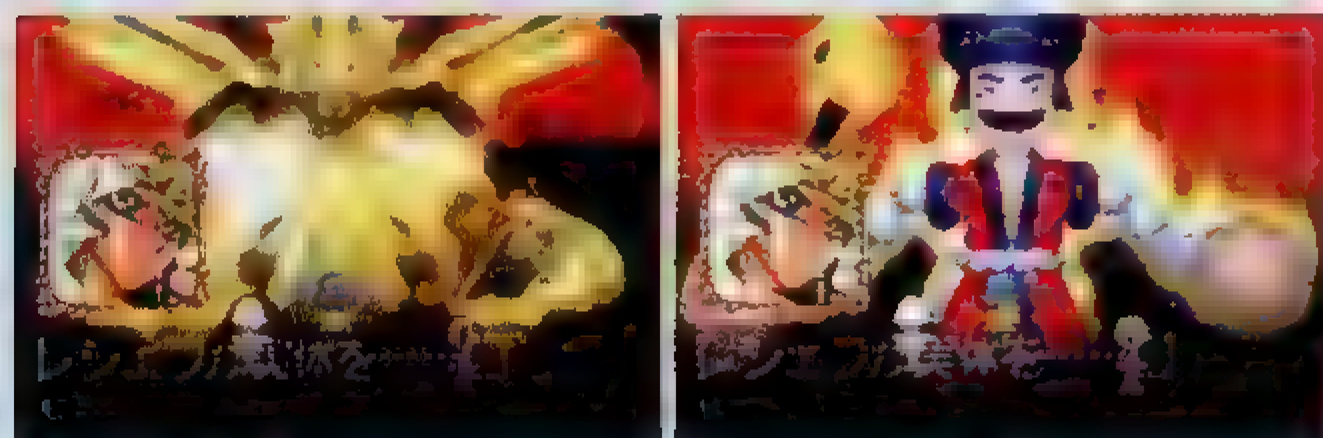
秘技

GBA 机战J SLG

进入下一关之前的对话版面可以按L+R+A键直接跳过。按R+A则为加速对话。按B则为退回到上一段对话查看。 某读者

GBA 游戏王8 TAB

游戏的最后原本会见到最终的BOSS——大邪神，但是如果之前在游戏的爷爷开的卡片店里的机器上输入密码：25410867的话，BOSS就会变成大盗伍佑卫门。



GBA 马里奥聚会 ETC

赚钱大法

在游戏中，当按A启动转盘之后如果一直不再按A，转盘会在一定时间内自己停止，而每次这中间的时间是完全一样的，也就是说转的圈数是一样的，也可以说我们控制了转盘的启动时间也就控制了它停止的时间！

在我们启动转盘之前，指针会按顺时针自己一格一格地动，这时，只要记住在那格上启动；就可以控制转盘停止的位置了。下面看这个图，就在这时候启动转盘，然后什么都不要按，让它自己停止，就有很大几率落在30上。并不是在到了黑桃上启动就一定会落在星星上，也是有可能落在星星左面的两格上的。 UnrealATHENA



PSP 三国无双 ACT

突破能力成长极限大法

在任何一关，只要想培养某方面能力，就把修正那个能力的副将带上，记住，一定要4个+，比如两个攻击++。到通过这关时，你会发现，在长数值时，基本能力变成了修正后的数值，而且，新增长的数值是覆盖那个数值增长的。例如：典伟：基本攻击力100，修正完后是120，通过这关后，原本应该是在100这个数值上增长，可却在120这个数值上增长！运用这个办法，能使大家的爱将迅速往你需要的能力发展下去！

隐藏角色：

貂蝉、吕布、孟获、张角、祝融：董卓势力下任意角色完成无双模式。

袁绍：袁绍势力下任意角色完成无双模式。

姜维、黄忠、魏延：刘备完成无双模式。

诸葛亮、刘备、庞统：蜀军势力下任意角色完成无双模式。

曹操、曹仁、司马懿：魏军势力下任意角色完成无双模式。

张颌：曹操完成无双模式。

大乔、小乔：孙策完成无双模式。

孙坚、孙策、孙权：吴军势力下任意角色完成无双模式。

周泰、黄盖、吕蒙：孙坚完成无双模式。

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

声音模式：

任意一名角色完成无双模式即可打开Option菜单里面的声音模式。



附带小游戏秘技

选择关卡

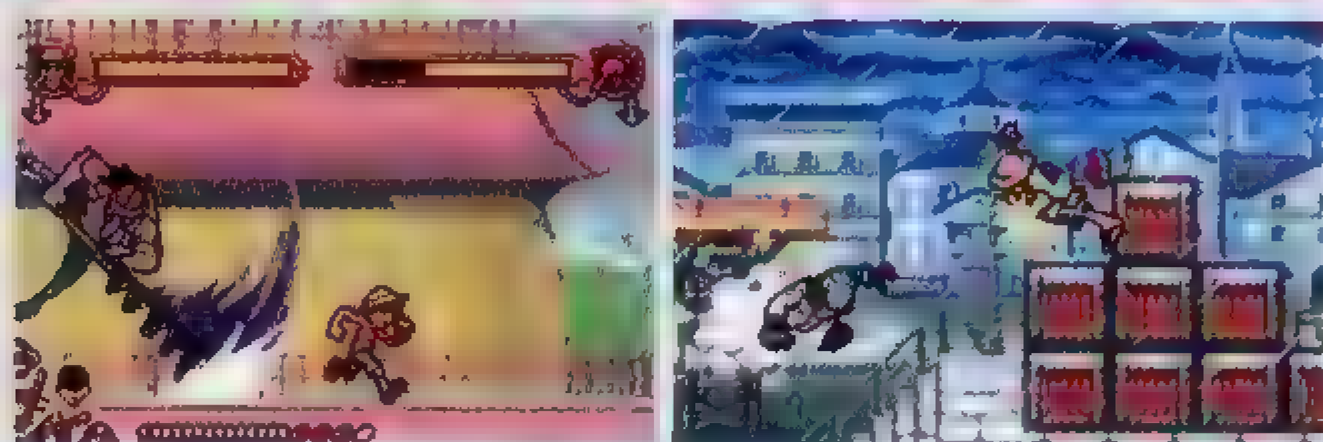
在介绍画面时输入R、三角、L、L、圈、叉后便可以在画面右侧以十字钮来选择数字来决定要进行的关卡。

进入里关

在介绍画面中同时按下R、L、上 就可以发现画面变成灰色，敌车变成黑色的隐藏关卡。







生命无限

03003FA6	0400

能量最高

03003FAA	03B0

隐身模式

030001AA	FF

全关卡开启

0300036A	06

全海员收集

0300036C	1F

全道具收集

03000964	FFFFFFFF
03000968	FFFF
0300096A	FF

无敌

030001AC	04A8

炸弹无限

03003FB6	08

附加项全开

030008C8	FF

全必杀开启

030045B6	04
030045BA	01
030045BC	02
030045BE	03
030045C0	04





关卡全开

4202485C	00FF
00000012	001C

生命最高

42024860	3E70
00000012	001C



人物称号为决斗之王

02004CE8	05

我方LP无限

02022250	9F
02022251	86
02022252	01
02022253	00

直接胜利

02024D58	00
02024D59	00
02024D5A	00
02024D5B	00

DP最高

02024D58	FF
02024D59	E0
02024D5A	F5
02024D5B	05

全卡片

42000004	0384
000004B0	000C

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

软硬兵团速报
CYBERWARE EXPRESS



NDS中国版卡带悄然上市

11月2日晚，国内某JS在论坛发布了一条爆炸性消息，之后在国内数个大型网站立刻引起了轩然大波。

此商人声称他提供NDS中国版卡贩卖，游戏的种类有上百种，卡带的价格按容量分为三种价格：128M的容量的50元一盘，256M的80元一盘。并且此商人宣称在他店里的NDS/IDS主机，都可以运行他所谓的NDS中国版卡，而且不需要引导。

起先制造出让人以为是NDS Z版卡大小的中国版卡的舆论，之后的几小时内，国内烧录界的一些名人纷纷揭穿了其真实的面目，原来是使用FLASHME刷新主机的固件，而后用廉价的GBA二线烧录卡或者直接使用中国版卡改造的烧录卡烧录NDS ROM，使其可以在刷新过的主机上运行。第二日，JS公布了所谓中国版卡的照片以及目前仅有的几盘游戏列表，并再次说明256M以上的游戏不可玩：

触摸瓦里奥制造	美版
火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸	日版
高级战争DS	美版
007黄金眼	欧版
马达加斯加	欧版
超级公主碧奇	日版
银河战士弹珠台	美版

之后见其花招已被众人所知，于是再次推出收费替玩家烧录NDS游戏的业务，并声明卡带电池一旦没电那么记录将会丢失，只有去更换电池而别无他法。

至此JS的一波三折的NDS中国版卡发卖以这样的闹剧收场。可见在利润的前面商人那像猎犬一般的嗅觉相当灵敏，也再次提醒各位玩家千万别贪便宜而上当，世界上并没有免费的馅饼，只有诱人的陷阱。







PSP用MD模拟器DGEN1.11发布

此次版本升级修正了1.10存在的SRAM记忆保存问题，终于可以用游戏的存档功能了，不过《梦幻模拟战》还是不能显示移动范围，其他更新不明。

1.0下载地址：http://syn-k.sakura.ne.jp/dgen_psp/dgen_psp_111.zip

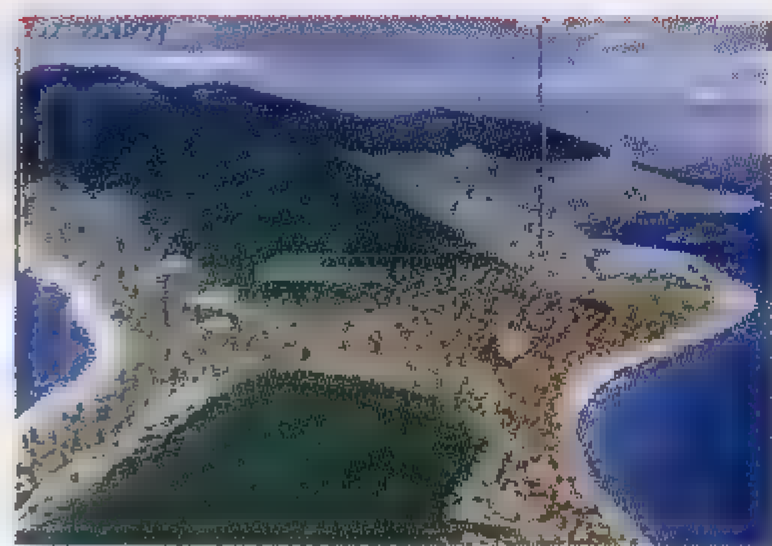
1.5下载地址：http://syn-k.sakura.ne.jp/dgen_psp/dgen_psp_111b.zip

古伟县	要是神游引进PLAY-YAN micro，那该多好啊！
读者资料	男，19岁，广东省梅县大坪镇下街口16号，514792

软件 Software NDS模拟器再次更新 完美商业游戏不遥远



近日，著名的iDeas模拟器主页上再次更新，模拟器开发者发布了模拟NDS商业游戏《超执刀》的模拟截图，可以看得出来，游戏的图层TILES似乎已经正常，但是还是无法正确显示文字。期待作者下一个版本的模拟器能够正常全速运行商业游戏吧。



软件 Software PSP专用阅读软件 CnReader新版本发布

10月底，CnReader再次发布新版本，但是却是由其他作者在原作者“月光”的CnReader1.0版本基础上修改而成的，新版本的更新如下：

●HTML文件格式支持。

●添加了CHM文件的支持。

（CHM文件中的多个文本暂时被集成到同一个文件，其间用"----------"分隔，希望有更好的解决方案）

●添加了滑动条,就是类似于Windows的Scroll Bar。使用方法：按住○键，出现滑动条，然后按上、下键拖动（保持○键按住）就行了。

●新添加按住○键再按模拟摇杆微调的功能。

●添加竖看功能。

●添加删除文件的功能。

目前已知的问题：

●不是所有的CHM文件都打得开，在网友的测试中有一个文件无法读取（不过这个文件用微软的HTML Help Workshop）也无法解析。

●为了效率，没有判断所有类型的tag，因此如果文本中有<……>（引号中是英文字母）这类东西都会被当成是HTML的tag，从而被忽略，无法显示，要是判断所有类型的tag的话估计所需的时间会比较长。

●某些文件（包括CHM和HTML）的格式还是有些小问题，不过对实际使用影响不大。

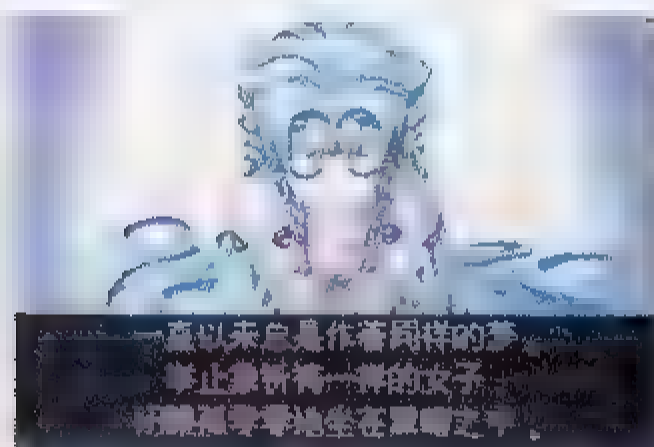
●中文文件名显示为方块。

●其它：等着大家来测试啦。

注意：竖看和横看时的书签不要混用，否则会形成混乱（这个自己控制一下吧，程序暂时无法区分两种模式时的书签）。

软件 Software 《超级机器人大战J》汉化补丁1.9发布

11月2日，一位名为“罗伊·卡农SD”的汉化者在国内论坛上发布了《超级机器人大战J》的汉化补丁，据称汉化了开头及精神指令，部分武器名人名未汉化，剧情未汉化。从其放出的图片来看，使用的是自行添加的简体中文字库，字体效果还是不错的，看着很舒服。不过由于缺少翻译，目前进度缓慢。此作者宣布将在15日放出2.0版汉化补丁。









硬件 Hardware 在电视上玩PSP吧！

11月1日，PSP2TV发布，此外设的作用是将PSP视频及音频输入到电视上，目前发售的版本只支持NTSC制式，而PAL制式的将在下周发售。而首发的NTSC制式的PSP2TV将由竞赛的方式公布出来。具体方法请参见网站：

http://www.teamxtender.com/

10 reasons why i





天意	不错，神游是将推出自己的PLAY-YAN micro。
雪人	请关注下期杂志，关于此外设我们将有猛料报道。

硬件 Hardware 完全无视索尼限制！PSP修改芯片现身

PSP硬件修改小组Team DST今日宣布，全球首个PSP Mod芯片开发成功。安装这块芯片无需进行任何焊接工作，只要搞定几条接线便可，改装后的PSP外观自然和普通无异(都在主板上嘛)，但是改装后你就可以自由地在PSP上播放任何区码和内容的UMD光碟，同时免受Firmware版本影响。

特性如下

●1、完全通过PSP控制，或者说，完全控制PSP本体。
●2、和主板主体独立。
●3、内置88mhz处理器。
●4、双记忆核心。
●5、软件完全开源。
●6、全内置于PSP。
●7、绝对突破PSP软件限制。

目前该芯片功能还有待进一步完善和开发，相信未来功能会更加强大。

软件 Software PSP版大富翁发布新版

近日PSPMillionaire公布了PSP版大富翁1.01版，程序是采用Lua书写，基于PC版的流行游戏《谁想成为百万富翁》改写的。虽然是智力问答游戏，但是还是做的相当出色的。使用方法：

●使用十字键选择问题，按X键决定问题。
●L键选择生命槽，按X键选择。

当然此程序只能在1.0或1.50版的机器上运行，升级到2.01或2.50版本的用户将不可运行，等待更高版本的破解程序吧。



硬件 Hardware 世嘉发布新外设 NDS外设三连发

近日世嘉宣布将在11月10日正式发售三款NDS新外设：NDS触笔、NDS卡片收纳盒、NDS屏幕清洁刷。其中触笔和屏幕清洁刷二合一的售价为1029日元，卡片收纳盒以819日元的价格单独发售。三款外设皆只有红绿两种颜色。

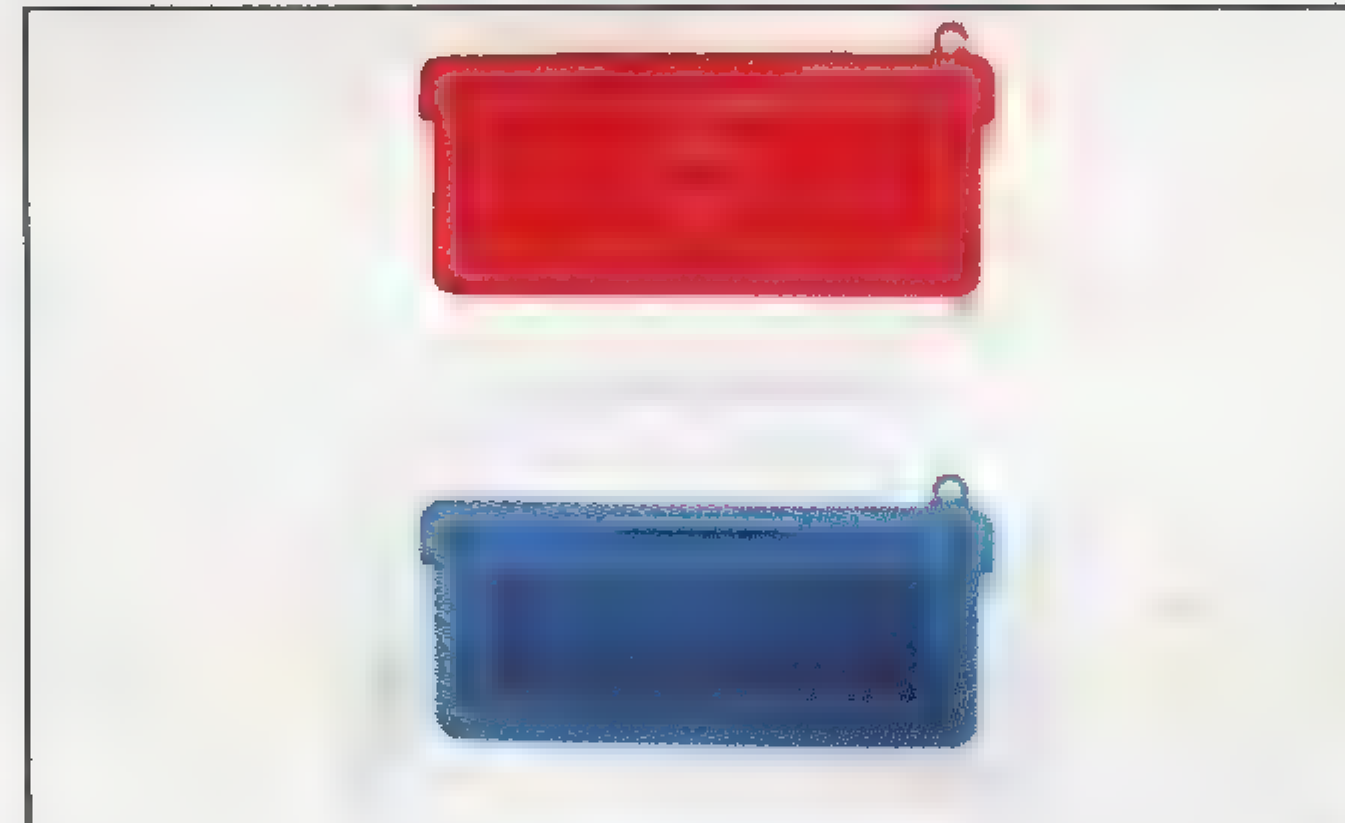
平时触笔可以拿来在NDS下屏划划，不用的时候可以将触笔的接触部分收入盒内，盒子则可以放入NDS的GBA插口。

NDS卡片收纳盒也和其他厂家的收纳盒一样，一次可收入一盘NDS卡带，但是特别之处还是在盒子可以插入到NDS的GBA接口处，作用是将平时不用的GBA卡带插口封住，以防止灰尘落入。



接着是屏幕清洁刷，刷子在卡带样的盒子下端，使用的时候可以将刷子抽出，而不用的时候一样可以收入盒中，并插入GBA接口，不得不佩服世嘉的创意啊。





陈健	看着天空的云，仿佛我和小编的距离远得难以触及。
读者资料	男，17岁，广东省四会市县前街四巷20座3号，526200

软件 Software 全PSP固件用全版本影像播放工具

目前国外PSP网站公布了支持全版本固件的PSP视频播放工具软件——PSPAdvance – BREAKTHROUGH Software。此软件将支持目前流行的所有格式视频，（包含了MPG1，MPG2，MPG4，DivX，Xvid，MOV）除此外还支持音频、图片、皮肤、墙纸、自制游戏以及自制程序。

而支持的PSP固件版本包含firmware versions 1.50/2.00/2.01/2.50。是不是从这里我们可以得出这样的结论，索尼苦心经营的PSP保密措施再次被攻破。



软件 Software PSP用GBA模拟器源代码公布

目前PSP用GBA模拟器的作者PSP298公布了新版的模拟器——PSPGBA v1.1，并且这次作者公布了模拟器的开发源代码。其是基于PC上的GBA模拟器而开发的。

经过测试，对于大于128M容量的游戏还是不可正常运行，只能运行一些比较老的ROM。

虽然目前还是不完善，只能运行紧有的几个GBA游戏，希望其他的开发者利用源代码一同开发完美这个模拟器吧。



软件 Software PSP用收音机v0.36–Pre5版发布

11月初再放猛料，Raf公布了PSPRadio v0.36–Pre5版，通过此程序可以将PSP变成收音机，收听各种波段的电台广播。目前程序还只能在1.0和1.50版的PSP上直接安装运行，而如果想在2.0版PSP上运行的话只有登陆其官网下载最新的2.0引导程序。具体功能请参看其英文版说明：

*Lots of cleanup/refactoring.
* Now downloads a compressed version of SHOUTcast.com's database instead.
(sandberg) Added a particle system as a new background effect for the 3D UI.
*Simplified wifi selection. One option to select profile or turn off.
*Screens are classes now. If going back and forth between screens, they will retain their state.
* Added support for taking screenshots. Use the Hold button to take a screenshot. When the LED stops flashing the screenshot is stored in the Screenshots folder.
*Modified the pspsdk's text rendering system to allow for png backgrounds and transparent text.
* Gave the TextUI a facelift by using backgrounds for the different screens. This is configurable via the cfg file.
* Fixed bug where if the playlist was empty, garbage was being used when the user pressed X or O.
* Added support repeated and long key presses. The repeated key presses are usefull when navigating the playlists.
* Moved the screenshot function to be activated on a long key press on Select . The screenshot will be taken when releasing the button.
*Backup the db in case the download fails.
*Disabled the HOME menu button for now. To exit PSPRadio, go to Options and select Exit.

刘德忠	珍惜与游戏相处的一分一秒，用心去体验游戏给自己带来的快乐。
读者资料	男，19岁，天津市大港区官港街建工里26–1–2，300274

近期烧录动态

最新PASSME的研究进度，应该可以让NDS玩家高兴的了。随着新版本PASSME的发布，IDS以及新版NDS都能够正常使用NDS的烧录卡了。新版的PASSME发布也预示着NDS最后的破解瓶颈已经被打开，国内的NDS烧录卡也将走入成熟期。请各位读者跟着笔者来了解最近的最新烧录动态吧。

文/BINBIN30 责编/天意

新版PASSME攻破IDS、新版NDS限制

以前运行烧录卡的NDS游戏都必须使用PASSME才能正常运行的时候，最让人困扰的就是原来的版本仅能支持多数老版本的NDS运行。在IDS和新版的NDS（特别是红色的NDS）上面，PASSME的不能运行基本上是板上钉钉的事情。拥有这些不能被PASSME支持的NDS主机的玩家，心情跌落了万丈深渊。后悔当初购买IDS和红色NDS玩家随处可见。但是在10月21日的时候终于有一个振奋人心的消息发布了：新版PASSME的内核将直接支持IDS和新版NDS！众多的IDS和新版NDS玩家开始兴奋了，长久的等待终于有了结果。下面就是PASSME的最新研究成果演示，使用红色NDS和IDS运行M3烧录卡的最新测试图片。



↑红色NDS和IDS终于能够运行NDS烧录卡了。

笔者预计过不了多久国内的众多NDS烧录卡厂商就会把这个重要的破解进展转换到实际的产品开发上面，因为PASSME的最新内核版本将在PASSME的官方网站上发布下载。以前购买过PASSME老版本的朋友，都可以通过专用的CPLD代码下载线进行PASSME代码的更新。所以把最新的PASSME技术成果，转换到NDS烧录卡的开发上是非常快速的，过不了多久各位玩家就能够在市场上看到新版本PASSME的销售了。



↑PASSME内核代码更新需要的下载线DIY方法。

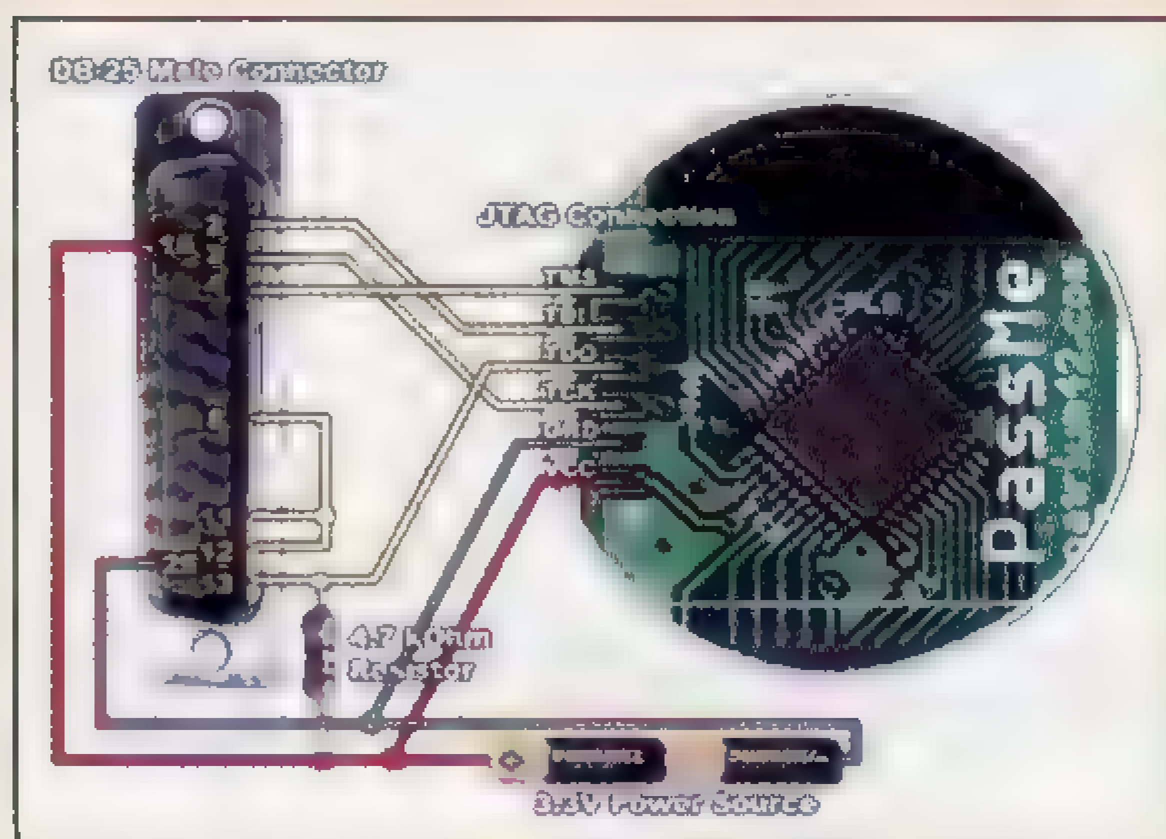
PASSME的核心芯片就是某公司的XC9572XL芯片，该芯片就是烧录卡常用的CPLD芯片。特别是在GBA的D卡发布的早期时候，XC9572XL芯片就是作为D卡内的控制芯片。这次这枚芯片的运用就是通过逻辑转换，把NDS对游戏的RSA加密检测能够正常通过。只有正常通过了RSA的检测之后，NDS烧录卡内的游戏才能够正常地运行。PASSME的内核更新方法，比较复杂。首先你需要制作一个CPLD芯片代码下载使用的代码下载线。这个线的制作

方法看上面的图片就可以知道了，当然对于一般的玩家来说制作下载线并不是很容易的事情。但是这个下载线对于国内的众多烧录卡厂家来说，制作这条线太简单了。或者说国内的烧录卡厂家都不需要额外制作这条下载线，因为每一个烧录卡的内核写入都必须使用到下载线。所以基于以上的特点来看，国内烧录卡厂家要消化最新版本PASSME是非常迅速的事情。PASSME官方网站公布PASSME最新版本内核之后，笔者将会立即对PASSME刷写新代码，再进行详细的测试。届时一定能够给购买了IDS和新版NDS的玩家对于新版PASSME一个清楚的认识。

NDS烧录卡能否做成与正版卡一样小

从目前国内NDS烧录卡市场的现状来看，NDS烧录卡的使用基础都是以GBA插槽接口为解决方案。本来使用GBA烧录卡体积方案的选择，很多玩家还是非常满意。但是对于某些特别挑剔的玩家来说，NDS烧录卡使用GBA插槽接口来说，他们还是不能够满足。不满足的原因在于使用了GBA插槽接口之后，NDS以后的一切扩展支持将等于零。举例以NDS游戏大合奏来说，目前发布了歌曲追加GBA卡带。如果使用了GBA接口的NDS烧录游戏，由于GBA接口被占用，就不够对游戏进行歌曲追加了。还有即将发布的NDS游戏《银河战士--弹珠台》来说将会用到GBA插槽作为振动设备的接口，在把专用振动包插入NDS的GBA插槽之后，NDS就能够增加振动的体感体验。所以制作出一款能够直接使用NDS接口的NDS真卡大小的NDS烧录卡就成为了玩家关注的焦点。但是以现有条件下能否制作出真卡大小的NDS烧录卡呢？笔者认为在现阶段成功率为零。为什么会有这样的结果呢？因为目前多数烧录卡的核心CPLD芯片的体积就比NDS游戏卡的体积大很多，而且烧录卡还包含有PCB、闪存芯片、SRAM芯片。综合在一起的体积是相当大的。除非使用类似官方NDS游戏卡的掩膜芯片（就是把控制芯片与闪存或者是ROM芯片制造在一起）制造方式来制造NDS烧录卡，那样可能还可以出现真卡大小的NDS烧录卡。但是使用掩膜芯片来制造NDS烧录卡容易吗？使用掩膜芯片技术来制造产品，首先第一点产品的数量非常大才可以。因为采用掩膜芯片的时候，需要看芯片的数量大小才能把掩膜芯片的设计成本消化掉，如果数量达不到一定的要求掩膜芯片的设计费用是惊人的。而国内的烧录卡普遍生产现状是，市场需求多少就生产多少烧录卡，产品卖完了再继续生产。不可能开始就冒非常大的风险去设计掩膜芯片，也就是说现阶段成本和芯片体积的原因都不可能出现真卡大小的NDS烧录卡。

G6和M3都发布了新的软件及内核



←G6和M3的新版软件和内核的发布增强了NDS游戏的兼容性。

国内Gbalpha中国有限公司所推出的NDS烧录卡：G6和M3 目前都已经发布了最新的游戏管理软件和内核。G6目前的内核版本已经更新到1.32版本，游戏管理软件已经更新到1.6版本。G6目前对NDS游戏的支持情况是99%都能够正常运行，所以目前对于NDS烧录卡来说G6的兼容性非常好。G6的内核更新方法如下：把升级文件拷贝到G6的根目录中，然后开机进入GBA模式，在G6的英文提示的时候按开始+选择+A+B键就能够升级G6内核了。M3目前发布了C10的最新内核版本，游戏管理软件更新到1.7版本。C10的内核主要更新如下：

GBA端改进功能：

1、改进自动存档的智能判别功能。

2、当存档没有变化时，启动后将不重复进行备份操作。

3、电影播放器支持DMA，为第二代新水晶引擎的更高性能播放提供支持。

NDS端改进功能：

1、改进自动存档的智能判别功能。

2、当存档没有变化时，启动后将不重复进行备份操作。

3、电影播放器支持DMA，为第二代新水晶引擎的更高性能播放提供支持。

游戏管理软件的更新如下：

天意	看来小偷也是个喜欢掌机游戏的人哦。
翔武	GBM和DS各有优势，孟读者凭自己的需要去购买吧，如果两个都买倒也不错哦。

1、增加存档文件在拷贝游戏的同时自动加入到CF卡的功能，进一步增加了便利。

2、配合电影卡M3-CF内核升级C09实现了游戏自动存盘的功能。M3的内核升级方式比较简单，把内核文件拷贝到CF卡的根目录，然后打开NDS就能够升级了。升级完成之后，需要把内核文件删除了，不然在每次开机的时候都会出现升级内核的提示。

目前G6和M3都能够配合FLASHME(FLASHME是一个能够刷写NDS内核的软件，把NDS刷写成为FLASHME核心之后，就可以不使用引导卡而运行NDS游戏）运行NDS游戏，有了FLASHME的支持在使用G6和M3时候，游戏的使用时间也得到了很大的延长。所以笔者建议有动手能力的玩家都应该将FLASHME软件刷写到NDS的系统内。

GBALINK发布新版软件5.11版本支持FLASHME



一新版烧录软件让ZIP2 512M卡带支持FLASHME。

以前GBALINK的烧录卡在运行NDS游戏的时候，必须使用自己的SPRITEKEY引导卡。而且由于特殊的设计，ZIP2 512M烧录卡也不能够使用其他厂家的引导卡。但是在EDIY小组发布了GBALINK5.11软件之后。ZIP2 512M烧录卡将能够使用FLASHME直接运行NDS游戏。这样就不需要SPRITEKEY引导卡+正版卡游戏才能运行NDS游戏了。这次GBALINK5.11软件更新如下：

1、支持0136的存档。

2、使用FLASHME时自动进入合卡菜单(要进入GBA模式，一直按着Select键再将NDS的电源打开）。

3、合卡菜单标题显示正确的版本号。

4、增加47个ROM的金手指数据。

5、游戏中文名库更新到GBA:2189,DS:0138。

使用ZIP2 512M烧录卡运行NDS游戏的时候,为防止存档意外丢失请大家养成良好的操作习惯：在DS模式的合卡菜单下关机。也就是玩过游戏后重新开关机一次到DS模式的合卡菜单，然后关机即可。

目前GBALINK对于NDS游戏的支持程度相比G6还差一些，但是随着EDIY小组的不懈努力笔者相信ZIP2 512M烧录卡对于NDS游戏的支持会更好。

SC发布1.52内核和2.42转换软件

SC当初在公布NDS游戏解决方法的时候,笔者一直认为那不是一个完整的解决方案。因为当时的SC需要正版的NDS游戏卡才能够支持游戏存档的保存，所以这样的结果不能说SC是一款完整的NDS烧录卡。不过目前经过开发者的努力，SC的CF和SD版本的最新内核软件和转换软件已经发布了。内核最新版本为1.52，转换软件更新为2.42。通过最新的内核还有转换软件的配合，SC已经能够把游戏的存档保存在CF卡和SD卡中，而且还能够直接运行超过256M缓存容量的NDS游戏。SC也能配合FLASHME来运行NDS游戏，但是SC必须在NDS主机上插入一张正版游戏卡才能够运行游戏。使用FLASHME的引导方式必须在开机前按住A、B、X、Y四个按键，才能够正常引导。

SC的固有的耗电大和稳定性差的缺点，目前还是没有什么改善。CF版本的SC卡在NDS红灯状态的情况下，还是有损坏CF卡的现象。如果SC能够改掉耗电和损坏CF卡的缺点，那么他的支持者会更多。SC目前最大的优势就是价格低廉。

火线烧录器官方发布USB版本的火线2代产品

火线烧录器是GBA后期时代，玩家购买最多的GBA烧录器产品。通过火线烧录器可以支持多种的烧录卡，包括自己改的D卡成为的烧录卡都能够很好地支持。现在火线的开发者



↑USB火线2代烧录器。

陈放 希望我能与数百万的玩家成为朋友。
读者资料 男，15岁，江苏省常熟市醉慰街14号，215500

发布了USB版本火线烧录器2代产品。目前虽然GBA属于后期时代，但是中国许多的小城市，对于GBA低端烧录卡的需求一直没有停止过。所以火线2代烧录器产品并不是针对喜欢NDS烧录卡的玩家，火线2代产品的发布，主要是巩固自己在GBA市场的地位。而且通过火线2代烧录器的发布，原来那些能够实现的功能，却因为盗版火线的存在，而不发布的软件功能也将在火线2代烧录器上看到。同时火线官方为了优惠购买火线产品的玩家，特别提供了以旧换新，补差价的升级方式。具体的升级方案可以到火线官方论坛了解。

通过在火线官方论坛可以了解到火线产品也发布了自己的NDS烧录卡解决方案。NDS烧录卡方案也采用了SD卡的方式，看来NDS烧录时代使用SD卡的烧录卡还真不少。请我们对火线NDS烧录卡产品拭目以待吧。

XGFLASH代理的MK2、MK3产品即将发售



↑MK2、MK3产品即将发售。

XGFLASH目前代理的NEOFLASH的新产品MK2和MK3产品在近期将会在国内正式销售。而且通过MK2和MK3产品的刺激，原来的NEOFLASH产品的售价将会降低。目前MK2和MK3产品是第一款通过NDS插槽接口直接运行NDS游戏的烧录卡产品，所以会受到玩家的热切关注。

EWIN发布NDS专用程序第三版本

EWIN烧录卡的NDS游戏解决方案，也与GBALINK产品相类似。都是在GBA烧录卡的基础上增加新的转换软件，就能够运行NDS游戏了。软件更新如下：这个版本的软件重写了NDS的补丁代码，并提供了对FLASHME的支持；目前游戏的支持度和存档支持度上应该有一定的提高，但不排除前两个版本可以运行的游戏，在该版本下无法运行，因为是完全重写了这部分代码，我们也会在短期内（一周到二周时间）完成对剩余少量游戏的支持。比较著名的游戏作品《恶魔城》、《应援团》、《JSS》、《游戏王》、《脑白金》已经通过测试可以正常运行。

EZ终于发布自己的PASSME产品



↑EZ的PASSME产品发布。

让人期待了许久的国内著名GBA烧录卡小组——EZ小组近日发布了自己的PASSME产品。不过以笔者的观点来看，目前EZ发布的PASSME产品。没有任何的优势可言。因为目前国内多数的玩家已经逐步开始淘汰使用PASSME设备来运行NDS游戏，为何要淘汰PASSME产品？主要的原因有2个方面，第1方面使用PASSME会让NDS的整体外观不和谐。第2方面使用PASSME之后NDS游戏的运行时间会减少。所以目前国内的其他烧录卡厂家都在设法让自己的产品增加对FLASHME的支持。目前多数的玩家对PASSME都定义为“宇宙尘埃”，所以玩家对于NDS烧录卡的选择也有了偏向性，从主观的意识上来说都会选择支持FLASHME的烧录卡产品。笔者希望EZ小组能够加快对EZ4产品的研究步伐，而且最好也能够给EZ4产品增加对FLASHME的支持。EZ的NDS烧录卡的进展已经比其他烧录卡慢了很多，笔者猜测的是EZ小组在闭门造车。让我们期待EZ的烧录卡产品在NDS烧录时代的表现吧。



告别PASSME，让我们来刷机吧！
——FLASHME使用详解

选择FLASHME，给你一个理由！

毫无疑问，目前NDS烧录卡发展得相当快，不同品牌的产品各自用尽招数，为的就是消费者能够青睐于己，当然，主机由GBA进化到NDS，配套的周边产品自然也要更新，NDS烧录卡最终会成为大多数NDS玩家的选择，不过就目前而言，NDS烧录卡普遍价格过高，而且在购买了烧录卡之后还需要购买PASSME设备，同时还要准备一张正版卡来配合PASSME，单单这两样价值就不菲，即使购买二手的NDS正版卡，至少也要150元，而PASSME现在一般都是100元，所以买了烧录卡之后PASSME与正版卡又成为大家的麻烦，今天就介绍一种不使用PASSME也能引导NDS烧录卡的方法——FLASHME。



PASSME大家都熟悉，需要专门的设备才能引导烧录卡，而这也是目前所有NDS烧录卡都首选的引导方式，PASSME设备品种繁多，用户可以轻松买到，选择的余地也较大，但是它最大的缺点就需要正版卡配合才能起到引导作用，这样一来用户需要另外投入资金才能正常使用PASSME，花费较大，而且目前没有任何一款PASSME能够做到NDS真卡般大，所以它们的体积都不大讨好用户，所以说PASSME是许多用户的无奈之选；而WIFIME则是利用无线网卡来实现NDS的自制程序下载功能，用途有限，使用起来也不方便，而且还要购买特定芯片的无线网卡，再加上现在许多NDS自制程序都不支持WIFIME，所以它没有多少实用性；但是FLASHME就不同了，它不同于PASSME与WIFIME，因为它可以脱离其它设备独立运行，PASSME要正版卡，WIFIME要无线网卡，FLASHME却什么都不需要，通过对NDS刷机，可以实现简单方便的引导过程，而且也使得NDS的美观得到了保证。

当然，要使用FLASHME并非说说这么容易，与PASSME相比，它更需要我们有基本的动手能力，也就是我们首先要将自己的NDS刷成FLASHME，这样以后才能够使用FLASHME方式引导NDS烧录卡，所以最关键的就是刷机过程，下面就对FLASHME刷机过程进行指导。

准备工作

1、NDS：首先请检查自己的NDS能否使用FLASHME，检查的最佳办法就是找一个NDS烧录卡，看能否运行，如果不能引导，那么就证明这个NDS不支持FLASHME。因为FLASHME刷机时需要用PASSME引导进入烧卡程序，倘若连PASSME都不能使用，那就没法使用FLASHME了。现在网络上有一种公认的方法检查NDS能否使用PASSME，也就是按照NDS的主机编号来推算，但实际上那个统计数据并不科学，所以大家还是找套NDS烧录卡来测试吧。假如是最近才购买的NDS就不用测试了，那是铁定不支持PASSME的，只有今年四、五月份前出厂的NDS才支持PASSME，而IDS同样也不支持PASSME。

2、PASSME：由于FLASHME刷机程序需要在NDS模式下运行，所以就必须用PASSME引导进入NDS模式，而市面上的PASSME都可以做到这点，如PASSKEY、SPRITEKEY、MAGICKEY、SUPERPASS。鉴于我们只需要第一次刷机时才



马健隆	GBA SP——我的最爱。
读者资料	男，10岁，北京市东城区安定门永康胡同1号院8号楼8单元203室，100007

用到PASSME，所以不推荐大家专门购买PASSME，能借到就尽量借，借不到再买吧

3、烧录卡：原则上所有的烧录卡都能够烧录FLASHME刷机程序，但是并非每款都能够完美实现，目前经过测试能够正常刷机的卡带有：EZ1/EZ2/EZ3、XG1、XG2005、GBALINK、G6 FLASH、M3、NEOFLASH、Super Card，其它的烧录卡并非不支持，而是云云没有测试，不过像Efa linker2这种开机强制性进入LOADER且没有NDS模式的烧录卡目前是绝对不支持的，也就是说支持烧录"单卡模式"（去掉引导程序）的烧录卡基本上都可以正常刷机，至于遇到不能刷的情况，那么可以参看后文的解决方法。

4、FLASHME：软件可以到云云的网站下载,目前有两种FLASHME，二者区别不大，在引导NDS烧录卡时没有任何区别，唯一一点不同是在普通情况下（不使用NDS烧录卡）开机时一种去掉了任天堂的健康提示而另一种则保留了健康提示。由于功能上没有任何区别，所以玩家根据自己的喜好来选择。除了这两种FLASHME外，还有专门为EZ3设计的版本，EZ3的用户可以去下载这个专用版本。

5、导电设备，如金属起子、铅笔等，用于刷机过程中的"SL1"短路。

以上工具都准备好后，就可以正式开始刷机了！大家别紧张，呵呵，网上有些教程看起来很复杂，其实刷机过程只有简单的几步而已,只要掌握注意事项，那就不会出问题。OK，在刷机前，请大家记住以下内容。

注意：刷机过程中，NDS绝对不能掉电！电池绝对不能取掉！手绝对不能按到电源键！



刷机过程：

一、烧录FLASHME：前面也提到了，FLASHME有两个版本，它们的文件名分别是flashme.nds和flashme_stealth.nds，那些支持NDS ROM的烧录程序比较好办，比如像NEOFLASH/XG2005，可以直接烧录进去，因为它们本来就支持NDS ROM，所以运行起来很完美,云云的NDS就是用XG2005刷的,一次成功。而其它的烧录卡倘若不支持NDS ROM烧录就比较麻烦，需要先将NDS ROM转换成GBA ROM，目前有两种方法：



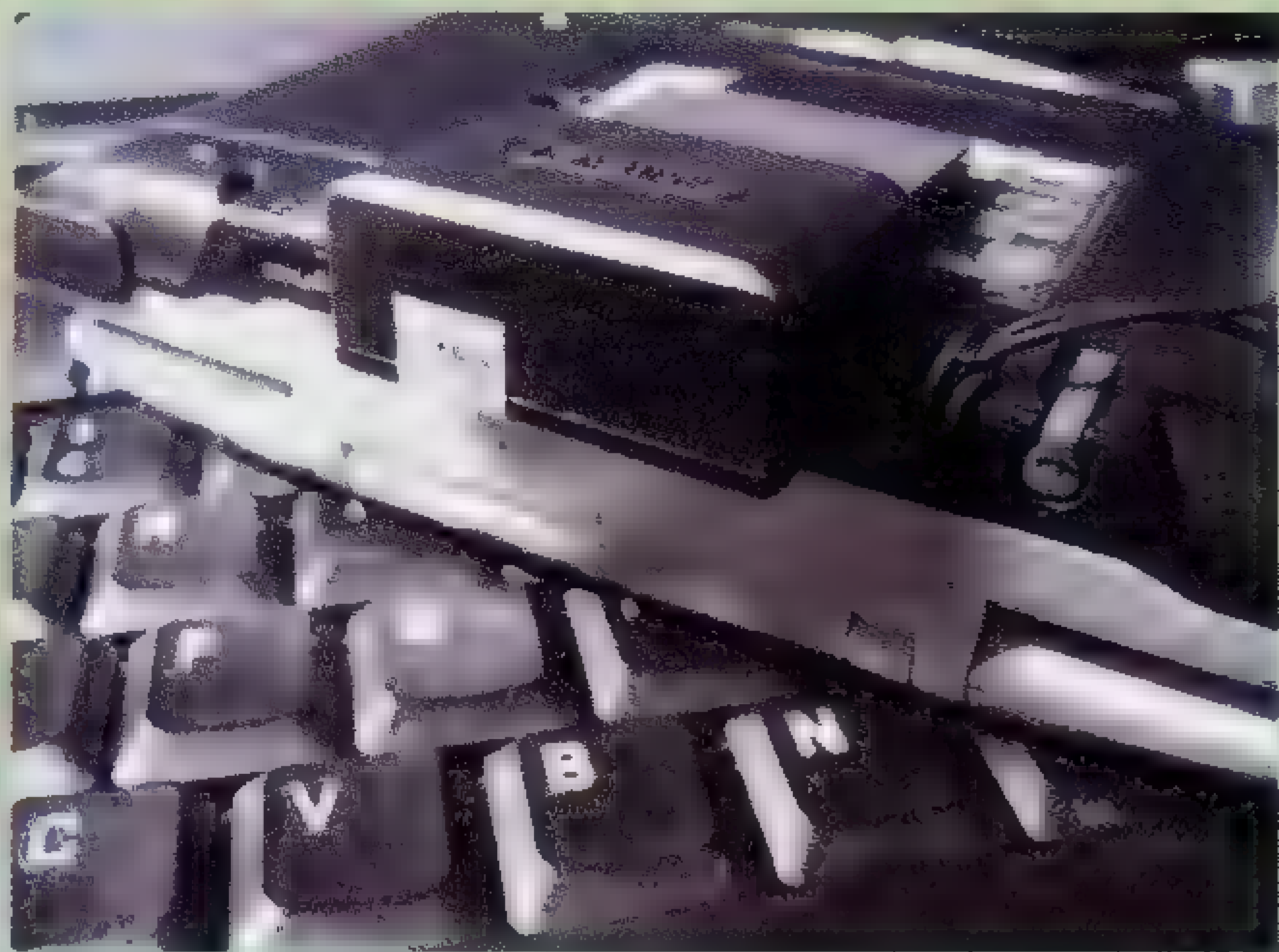
1．到云云的网站下载ndsloader.bin这个文件，将flashme.nds和ndsloader.bin都放到D盘根目录下，然后在开始菜单的"运行"里输入"cmd"（这里和以后的不要引号），这时候会弹出来一个DOS窗口,在里面输入"d:",然后再输入"copy /b ndsloader.bin + flashme.nds flashme.ds.gba"这句命令（注意中间的空格），这样就会生成flashme.ds.gba，这就是为flashme.nds加上ndsloader的文件。

2．到云云的网站下载DS-GBATONDS这个软件,解压后运行,在"Convertir un .nds en .ds.gba"下面选择flashme.nds，然后点击"Convertir"按钮，软件就会自动将flashme.nds转换为flashme.nds.gba。

得到flashme.nds.gba文件后，就可以用软件将其烧录进去，在烧录的过程特别要注意不能给ROM加上合卡程序，也就是用单卡模式烧录，这样才能正常进入程序。最好烧录之前将卡带格式化一次，然后再进行烧录，验证是否烧录了合卡程序的方法很简单，以GBA模式运行烧录卡，倘若出现了游戏选择画面，那么就说明合卡程序被加入了，这样就不能正常使用FLASHME，倘若开机出现了白屏，则说明没有加入合卡程序，这样就能够正常运行FLAHSHME。

二、准备工作：烧录程序烧好后，下面就要做一些准备工作了。

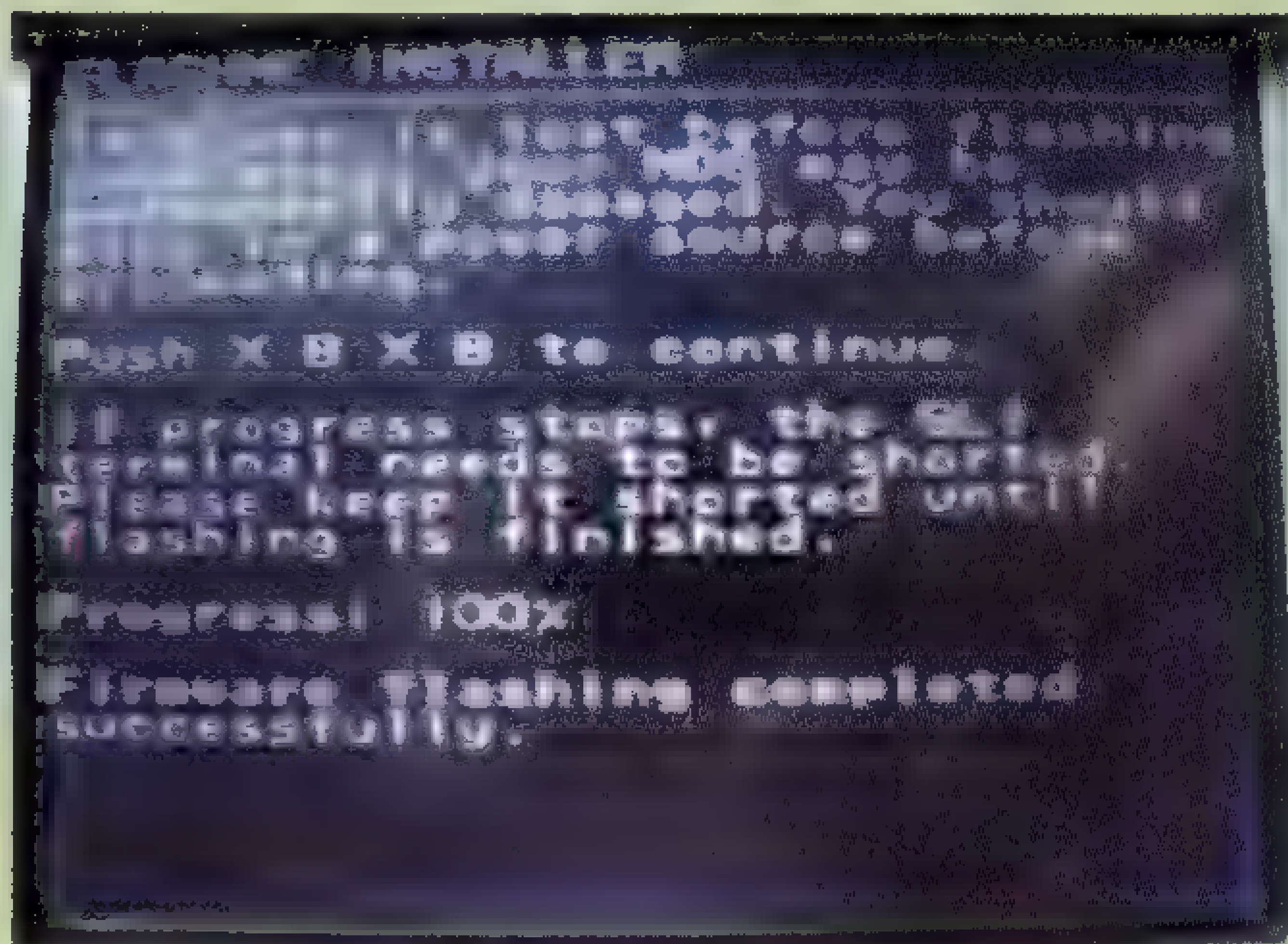
首先将NDS的电池盖取下，这时候可以看到电池的左边有一个红色的标贴，下面还有两个圆洞，不用理会这两个圆洞，直接将红色标贴扯掉，



又发现一个圆洞，而这个圆洞里面其实是两个半圆形的焊点，名字叫作“SL1”。为什么特意提到这个“SL1”呢？因为在刷机的时候必须要用导电物短接“SL1”，否则不能正常刷机。那么该使用什么来短接“SL1”呢？其实不管什么东西，只要能导电而且能够插进这个圆洞就可以，云云最开始是用金属起子，但是试了许多次都不能正常导电，最后找了一支铅笔才成功导电，读者朋友们大多是学生吧，铅笔肯定都有，那么就用铅笔吧，在削铅笔时把笔头削得扁平点。另外像螺钉、铁丝之类的东西也可以导电。当然，在刷机之前并不需要短接“SL1”，所以在这一步仅仅是给大家指明位置，而并非要求短接“SL1”，真正短接“SL1”是在刷机程序运行之后。

由于在刷机过程绝对不能掉电，而在短接“SL1”时又必须把电池盖取下，所以NDS的电池有可能会滑落，建议大家事先找一些胶布将NDS的电池包住，这样就不怕电池掉了。另外，有些朋友认为一直将NDS的电源插着就不怕电池滑落，其实这种做法根本没用，因为NDS的电源即使插着，如果电池掉了后，那么NDS马上就会断电；也有朋友想把NDS电池取掉直接用电源供电，这种想法也行不通，如果把电池取掉后，即使连上电源，NDS也无法开机，所以大家在刷机之前只要将电充满，然后将NDS电池固定住，手不要失误按下电源键就没有关系，外接电源根本不用。

三、刷机：将插有正版卡的PASSME插到NDS卡带插槽，然后将烧有FLASHME刷机程序的烧录卡插到GBA卡带插槽，开机。如果刚才烧录过程没有问题，那么就会看到刷机程序也就是FLASHME的界面，从这里可以看到NDS不能掉电的提示。将前面的准备工作做好之后，就可以按下“X-B-X-B”开始刷机，这时候会出现一个进度，刚开始显示的是0%，而且不会走动，因为我们没有将“SL1”短路。接着就可以用左手拿着NDS，然后用右手将铅笔插进“SL1”所在的圆洞，马上屏幕就可以看到进度开始走动，如果没有意外，很快就可以走到100%，这时候屏幕上会出现“Firmware flashing completed successfully”的提示，接下来就可以关机了，再开机，你的NDS就已经变成FLASHME固件了。



↑看到这个提示就可以关掉NDS。

此外，有一点需要向读者们强调，在刷机过程中最可怕的是NDS掉电，而并非刷机进度停止，即使因为铅笔脱落导致进度停止走动，那也不用害怕，这时候绝对不能关机，再将铅笔插到“SL1”（不必太用力），进度又会继续走动。

综上，在刷机过程中唯一需要注意的就是NDS掉电，其它的一概不怕。

FLASHME使用介绍

经过以上几个步骤，NDS就可以变成FLASHME固件，那么该如何使用呢？在配合各款烧录卡使用时，FLASHME的兼容性如何？下面选择几款市面上常见的NDS烧录卡来测试FLASHME的兼容性。

首先需要给大家介绍FLASHME的使用方法，在开机前，同时按住“XYAB”四键即是进入FLASHME引导方式，而刷了FLASHME的NDS要进入正常启动模式，则可以在开机时按住“SELECT”键，如果NDS开机模式设置的是自动选择，那么开机后就自动进入NDS/GBA游戏，如果设置的是手动选择，那么开机后则是进入NDS的菜单。如果NDS刷的是普通版FLASHME，那么进入菜单前就不会显示健康提示，如果刷的是健康提示版，则仍然可以看到健康提示，但是在进入NDS烧录卡引导模式前则没有健康提示，也就是说健康提示是针对NDS正版卡带以及NDS菜单而言的。

G6 FLASH：实际上G6 FLASH是对FLASHME支持最好的烧录卡，在其它烧录卡还未支持FLASHME的时候，G6 FLASH已经实现了所有

张馨	还差几百元就能买PSP了，越想越激动，真想快点买到啊。
读者资料	男，17岁，上海市杨浦区控江二村107弄35号207室，200093

的游戏都可以用FLASHME方式引导，而且在开机前不用按“XYAB”键就可直接进入，这样一来就方便多了，开机即可以进入G6 FLASH的菜单，不用其它的操作，而且因为FLASHME去掉了健康提示，所以现在几乎开机瞬间就可以看到G6 FLASH的菜单，虽然目前也有其它的烧录卡做到了这点，但是在一个月前G6 FLASH就能够实现此功能，确实不容易。而游戏兼容性方面G6 FLASH也不错，测试了几十款游戏，都能够正常运行，而且是免正版引导，前几天《FIFA06》不能直接支持，必须使用NDSPATCH或者GST PATCHER打补丁，同时游戏过程必须要插一张正版，但是目前G6 U-DISK Manager升级后G6 FLASH可以直接支持《FIFA06》（当然是Do-FAT格式），同时游戏过程中不用插着正版。不过最后测试《蜘蛛人》时遇到点问题，游戏可以烧录，但是进入游戏不久就会死机，相信新版软件会解决这个问题，如果你是G6 FLASH的用户，那么赶快将NDS刷成FLASHME吧。

M3：因为和G6 FLASH出于同一个公司，所以M3与G6 FLASH一样完美支持FLASHME，而且同样不用按“XYAB”键就可以直接进入菜单，当然，正版卡也不插到NDS卡槽里，《FIFA06》这个游戏也不用插正版即可正常运行。

GBALINK：其实之前GBALINK是不支持FLASHME的，但是从5.1版就开始支持FLASHME,而最新的5.11版则支持直接开机进菜单，也就是类似于前面提到的G6的特点，现在GBALINK也具备了。不过GBALINK也有些情况，比如《FIFA06》就用FLASHME玩就必须插正版卡。但是GBALINK的软件更新速度是很快的，所以可以想象GBALINK以后的软件会更完美。但是现在是NDS烧录时代，而GBALINK采取的是norflash设计，现在最大的容量也才512M，所以现在GBALINK ZIP2这种卡带构造肯定会被淘汰，所以我猜测GBALINK目前应该在开发全新构造的烧录卡。

NEOFLASH：作为全球第一款NDS烧录卡，NEOFLASH自然也支持FLASHME，在运行一些自制程序时，开机不用按“XYAB”就可以进入NDS模式，但是在运行商业游戏时，就必须按“XYAB”，此外，在测试中《FIFA06》也必须要插正版卡才能运行。

Super Card：许多朋友认为Super Card不能刷FLASHME，其实它也可以刷，只是在烧录程序时不需要用转换软件转换，大家直接把FLASHME文件拷到CF/SD卡里就行了，然后再以NDS模式进入运行FLASHME，就可以正常刷机了。在这里强烈建议每一位SC的用户都使用FLASHME，众所周知SC比较耗电，用PASSME玩游戏只能坚持两个多小时，但是使用FLASHME却能够玩接近5个小时，方便不说，单是省电这一点就值得大家使用。不过FLASHME配合SC用必须要用NDS正版卡来引导，不能像G6/M3/GBALINK一样实现免NDS正版引导，而且在开机时需要按住“XYAB”才可以进入NDS模式。此外，它的兼容性也不如G6/GBALINK好，有好几款游戏都不能用FLASH，但是大多数游戏都支持FLASHME,所以推荐各位使用FLASHME。

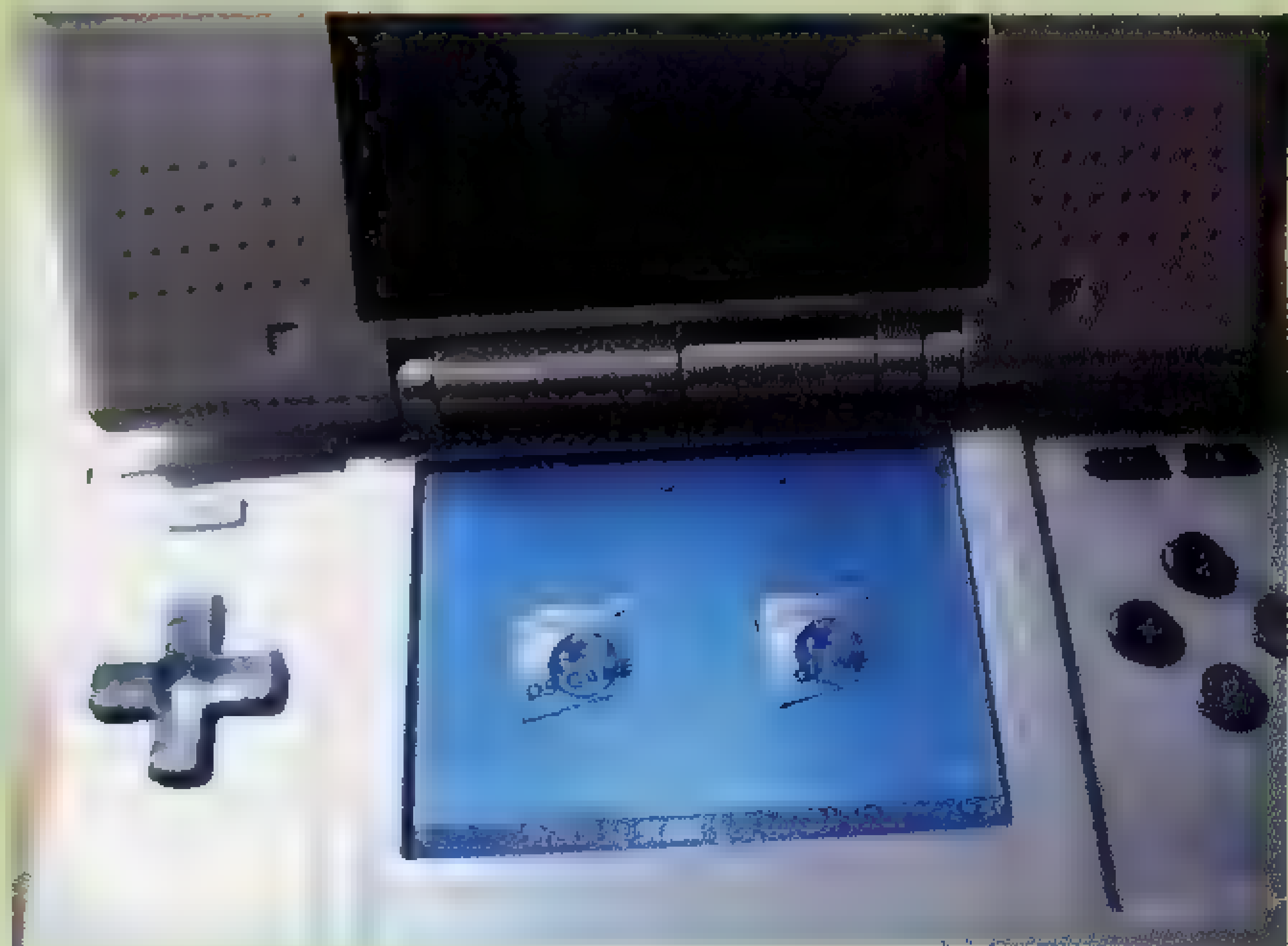
EZ FLASH 1/2：虽然EZ方面还没有发布支持NDS ROM的烧卡程序，但是通过NDSPATCH打补丁仍然可以让EZClient支持烧录NDS ROM，而且经过测试，EZ FLASH 1/2也可以支持FLASHME，而且不用插正版卡引导，甚至进入游戏也不用按“XYAB”，所以EZ FLASH除了目前兼容性不太好之外（因为官方还没放出NDS烧录程序），其它的表现都不错。

FLASHME的固件恢复功能

前面提到了，刷了FLASHME的NDS要比普通版PSP多一个功能，那就是固件恢复功能，因为固件第一部分是写保护的，而连接SL1两个触点可写，所以即使破坏性程序擦除了第一部分以外的程序，我们仍然可以在开机时按住START+SELECT+A+B键从GBA卡带重新刷新FLASHME，这样一来就相当于我们给NDS买了保险，呵呵。所以这也是推荐大家将NDS刷为FLASHME的原因。

编者语：在本期截稿前又获得新的消息，新版的FLASHME程序已经在NDSDEV网站上公布了，而支持IDS运行烧录卡的程序依然很渺茫。

文/窗外不归的云　责编/天意



↑G6可以直接进入菜单界面。

尹楠	冲动是魔鬼，我差点把SP摔了，我想要GBM。
读者资料	男，15岁，辽宁省鞍山市铁东区常家矿山委22组安乐街115—21，114000

当仁不让的NDS多媒体工具 MOONSHELL使用初探

前言

人家PSP上可以观看MP4电影，可以听音乐，可以看电子书；GBM上的播放君也能看电影，听高音质的音乐。咱们nds的用户看着可别眼红，别人花大价钱能做到的事，咱一样可以能免费做到。

日本编程达人最新放出了一款nds用工具软件——MOONSHELL。号称多媒体播放，支持所有多种媒体，比如图片、文本、电影、音乐的观看，目前最新版本是0.4版，而且是免费的，绿色软件哦。充分利用了nds自带的ARM9处理芯片，使播放视频的效果接近播放君的效果，虽然没有达到PSP的16：9宽屏播放效果，不过却可以达到nds满屏播放的目的，这点比播放君要强一点。既然这个软件这么强悍，那我们就赶紧来看看该如何使用这个软件吧。

MOONSHELL使用初探

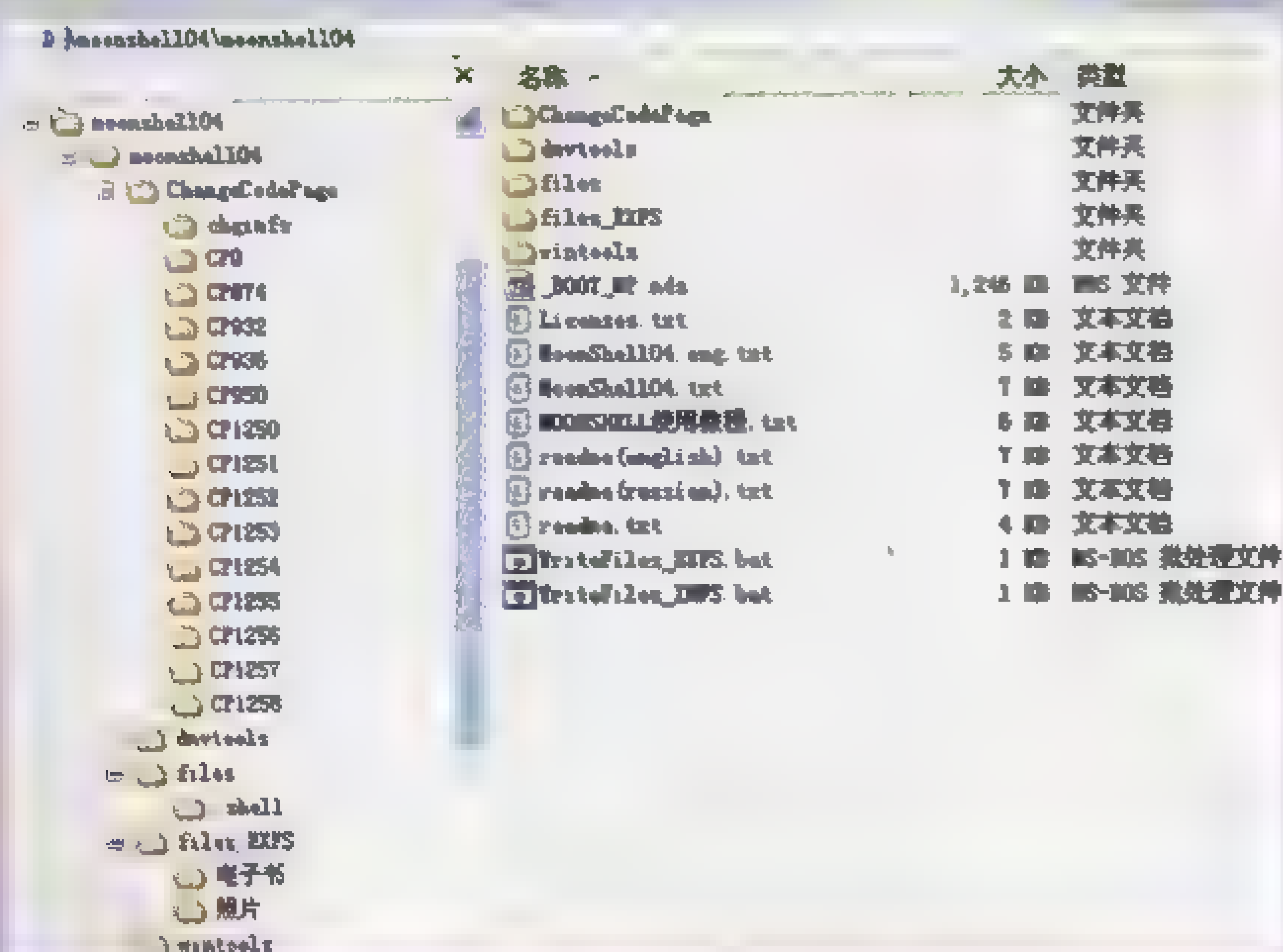
◆支持功能

1、视频播放，使用的是MOONSHELL专用的DVM格式。

2、音频播放，使用的是MP3或NSF格式。

3、图片浏览，支持Jpeg、BMP、PNG三种格式。

4、电子书阅读，支持TXT纯文本格式。



◆操作方法

1、首先在网上下载MOONSHELL的程序，（http://www.yyjoy.com/nds/moonshell04.rar）解压缩。

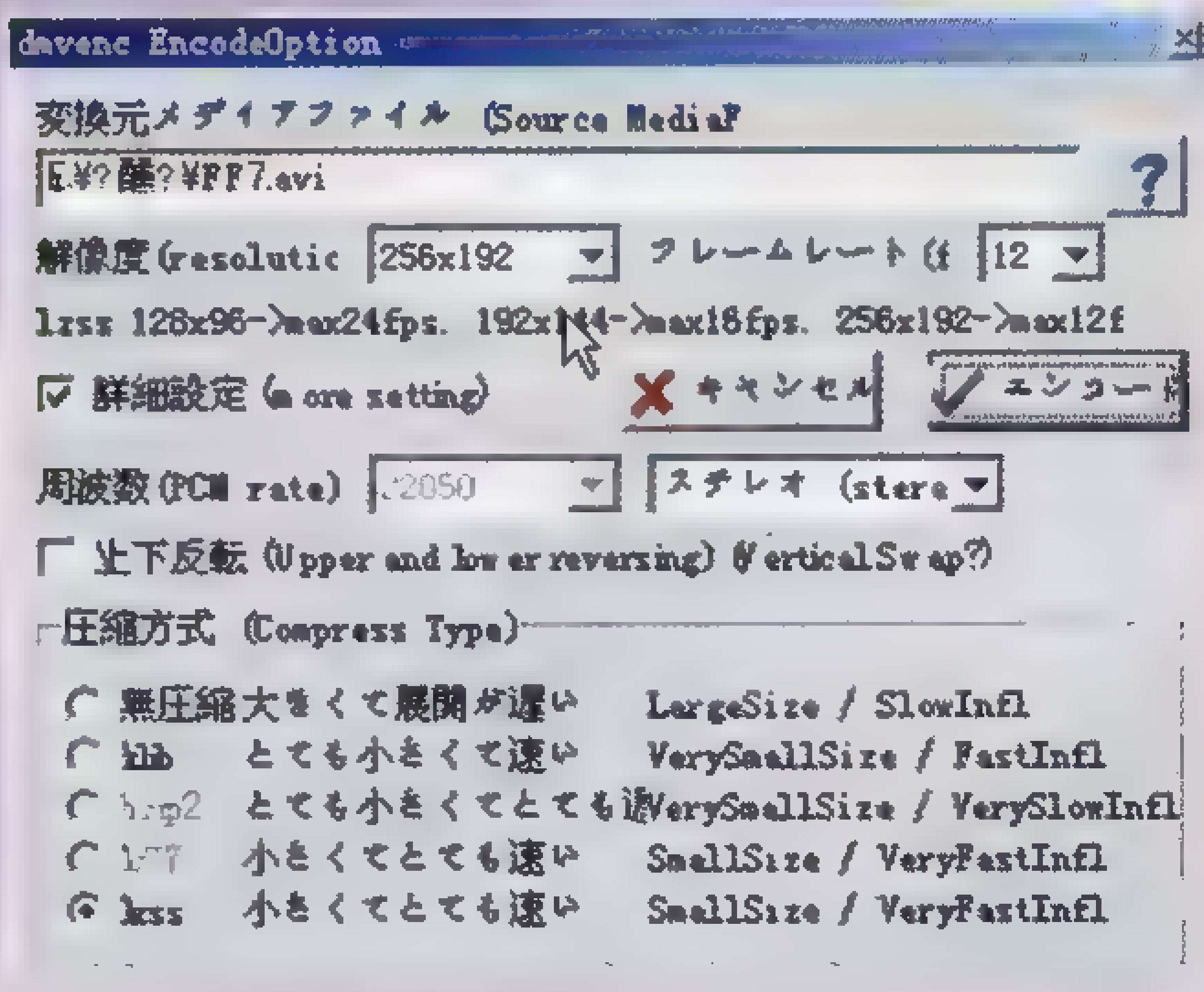
2、然后将所有支持格式的文件放到files_EXFS这个文件夹下，其下可以建立多个子文件夹哦。

3、接着运行WriteFiles_EXFS.bat程序，一会之后就会生成_BOOT_MP_EXFS.ds.gba和_BOOT_MP_EXFS.nds这两个文件，其实这两个文件就是将files_EXFS下的文件压缩成nds的ROM格式的文件。

4、然后选择烧录卡支持的格式的文件，比如有的烧录卡只支持gba ROM格式的文件，那么就将_BOOT_MP_EXFS.ds.gba烧录进去，有的直接ndsROM格式的文件，那么就将_BOOT_MP_EXFS.nds这个文件烧录进去。接着就可以在nds上享受多媒体播放的乐趣了。

◆视频文件的使用方法

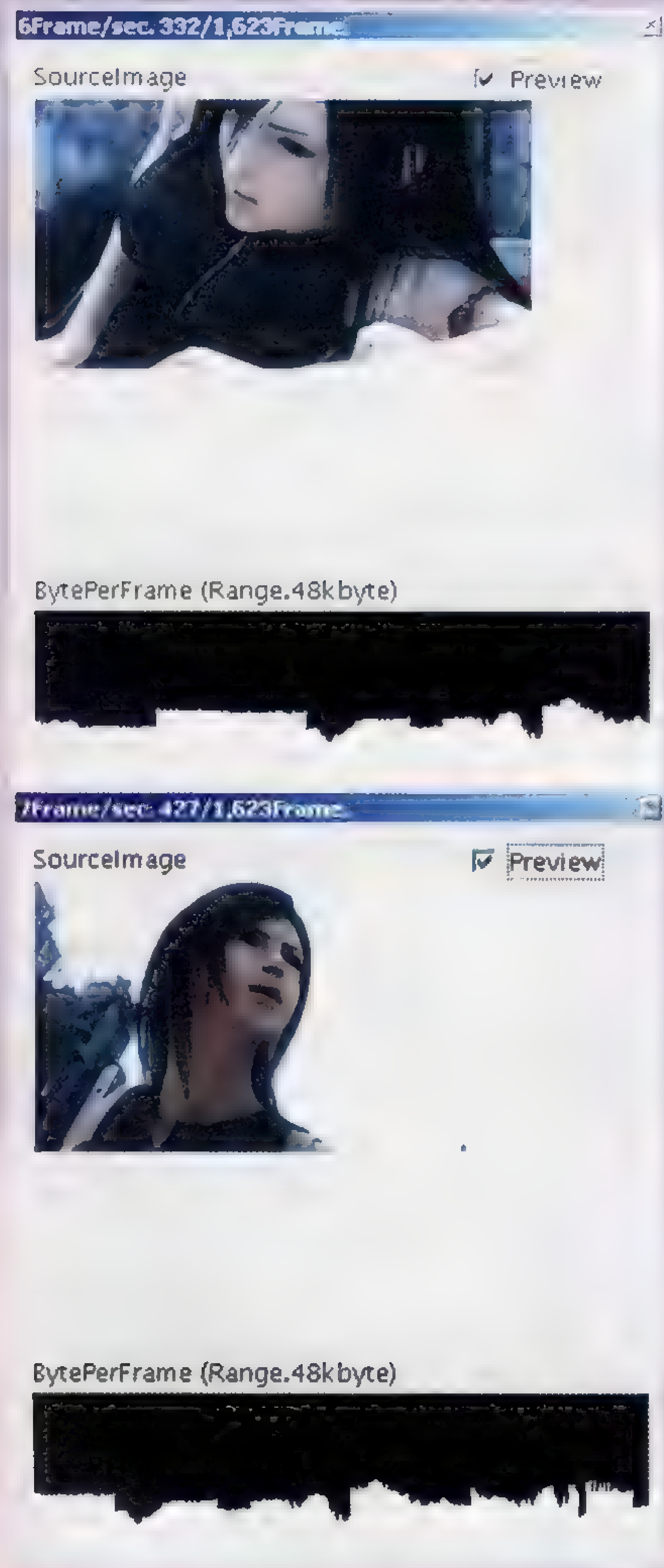
在解压缩出的MOONSHELL夹下找到dmvtools的子目录，进入后寻找一个名字为dmvenc.exe的文件，然后运行它，这时会出现一个界面，如果您使用的是中文视窗操作系统那么这个界面显示的就是乱码，如果使用的是日文系统的视窗的话那么就可以正常显示出



韩昌润	喜欢掌机就是因为晚上宿舍断电了以后只有我还能玩游戏，那些玩电脑的都只能睡觉了。
读者资料	男，20岁，上海市杨浦区黄兴路2020弄9号101室，200433

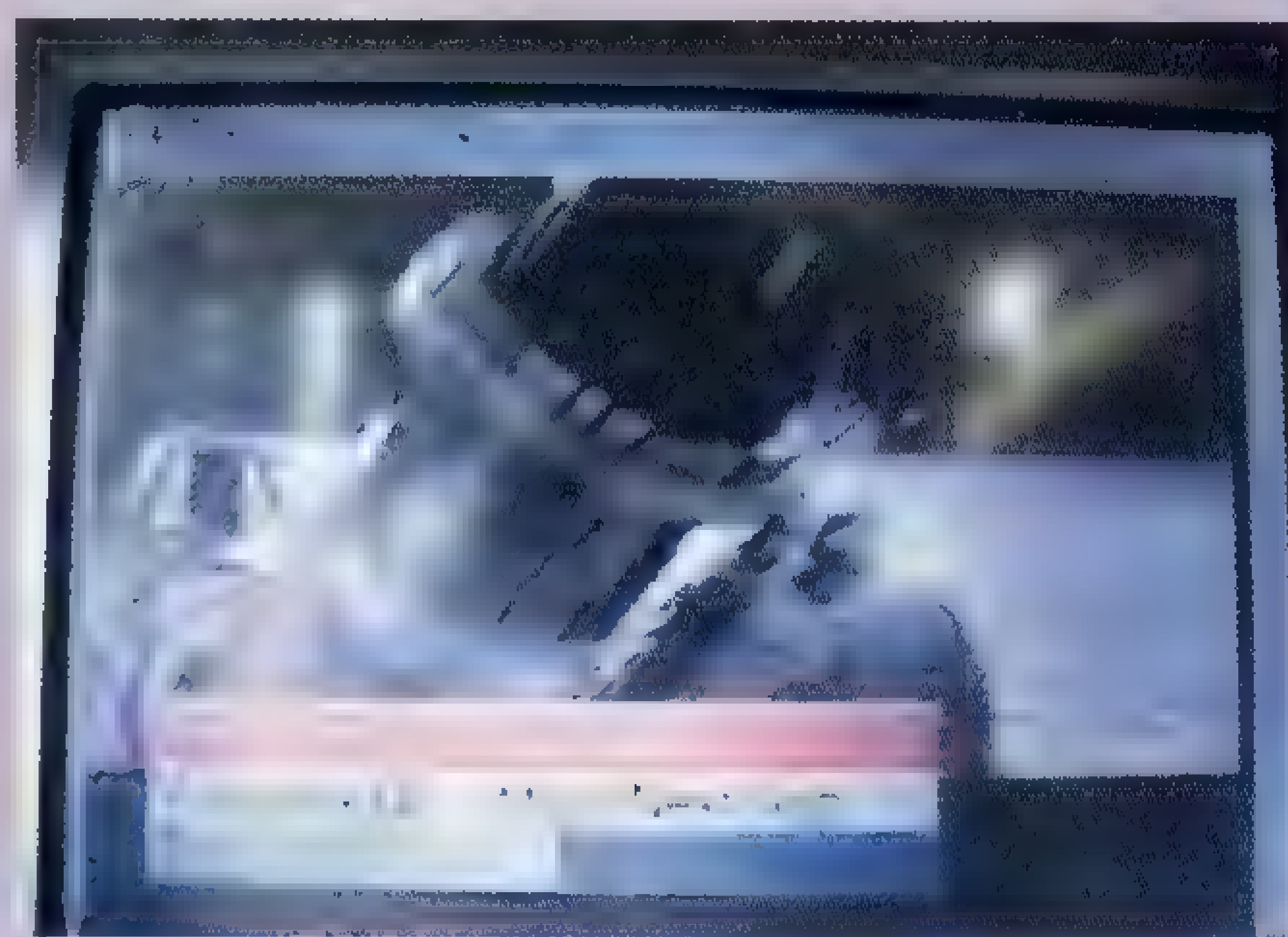
日文的说明，好了，我们在这里在系统的“控制面板”中选择修改“区域和语言选项”，将“标准和格式”改成日语，然后重新运行这个程序，我们会发现，原来是都乱码的界面大部分已经变成可以识别的日文了。点击右上角绿色的问号可以直接选择需要转换的视频文件，目前支持的格式有avi、mpg、mpeg、wmv；解像度有128x96、192x144、256x192，选择好后就可以直接点击绿色的钩就开始转换了。

接着会自动进入视频转换界面，并可以预览视频。整个过程不需要占用多少系统资源，而且速度也很快，转换完毕后就会生成一个同



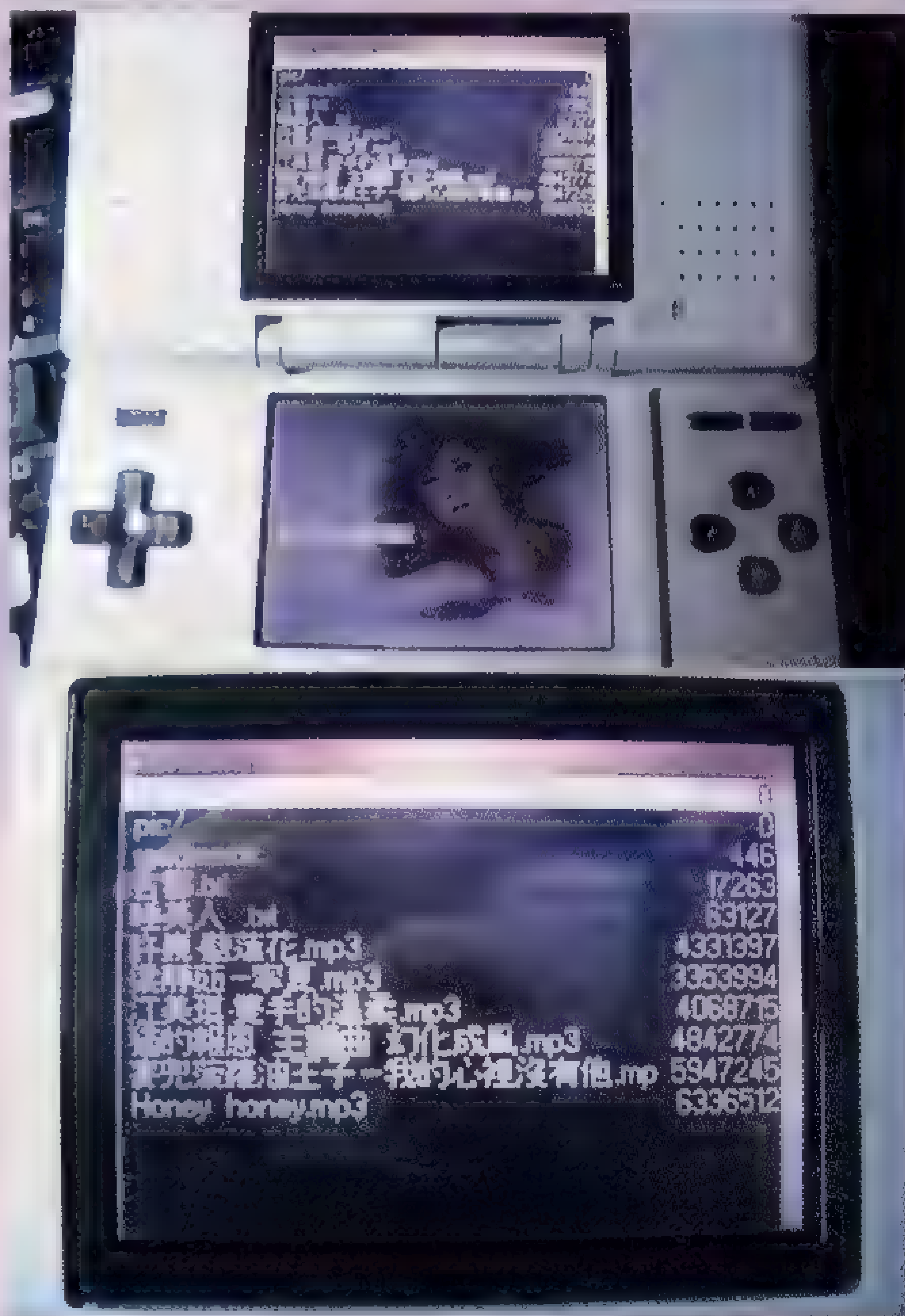
名的DVM文件。这个格式的视频其实就是一些MP3播放器上常用的视频播放文件。当然这个也就是之前我们所说的MOONSHELL支持格式的文件，要放到files_EXFS文件夹下转换的哦。

播放时的效果还是比较理想的，虽然达不到在PSP上观看MP4的效果，不过还是可以满足我们一般的视听要求的。



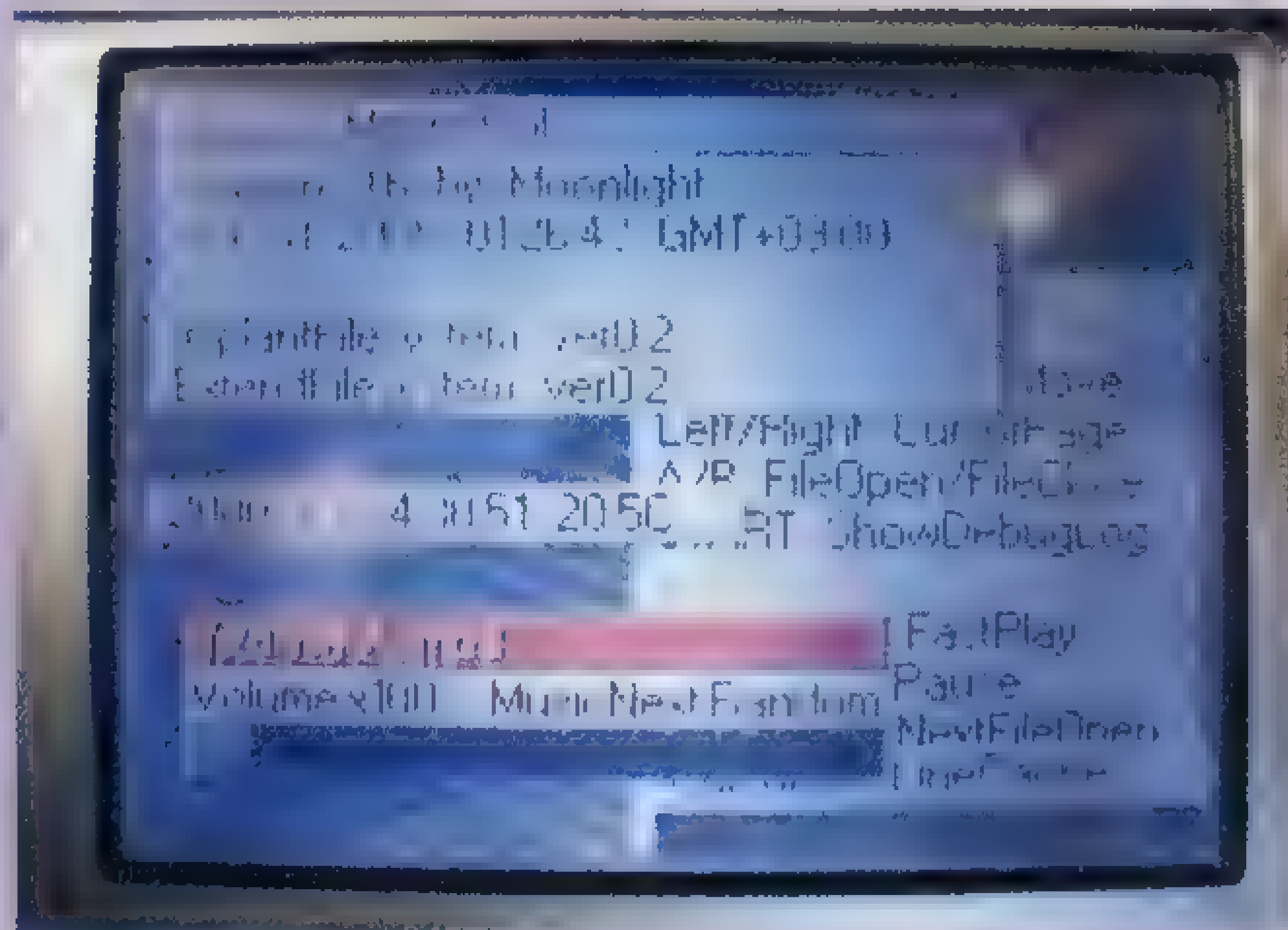
◆音频文件的使用方法

目前支持的音乐格式只有MP3或NSF；支持的音频采样率有16kHz/22kHz/24kHz/32kHz/44kHz/48kHz；支持从8kbps到320kbps的音频编码率。音频文件不需要特殊转换，符合格式的就直接放到files_EXFS文件夹下转换就行了。



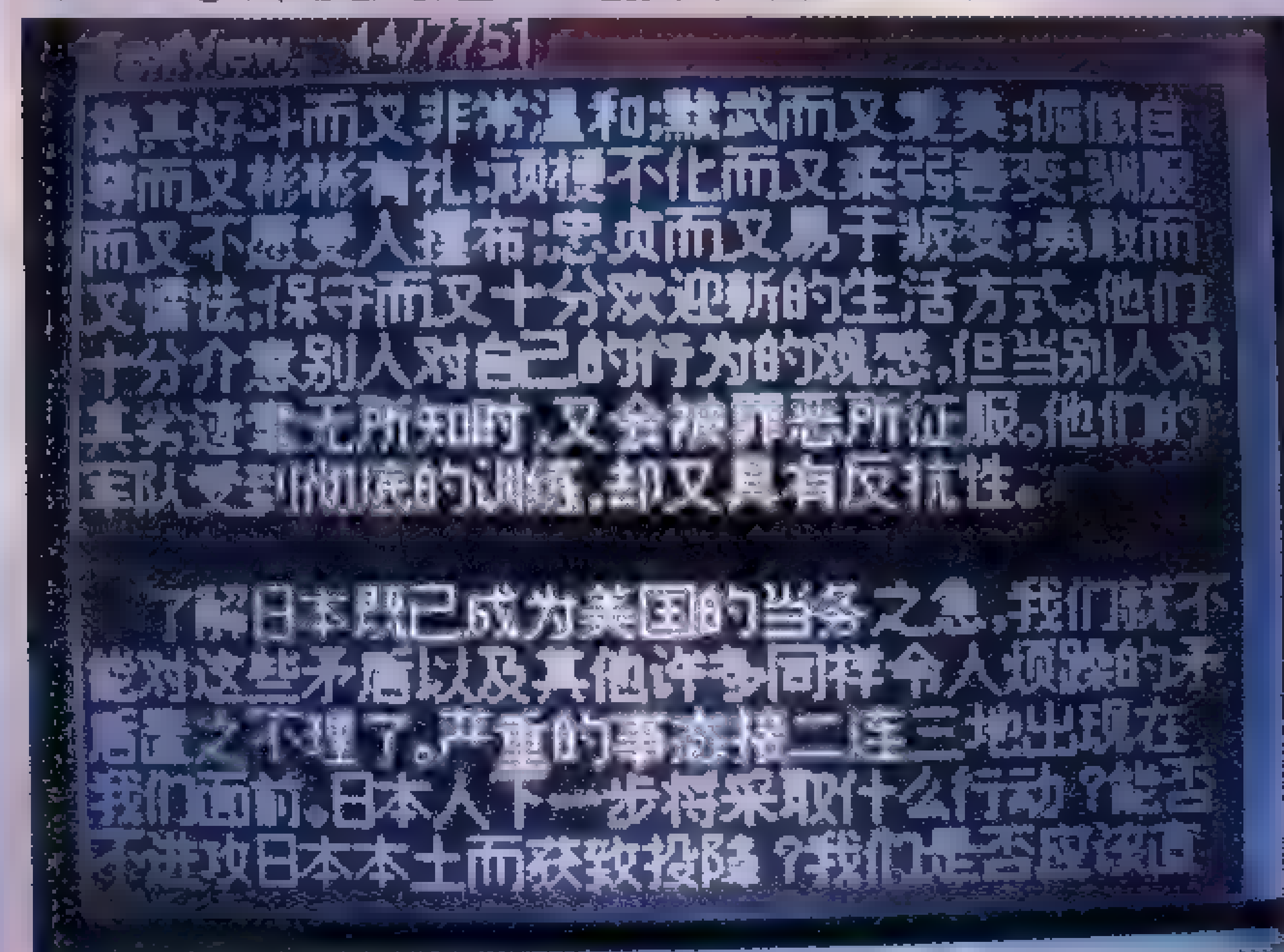
唐隆基	玩游戏失败了也无所谓，最令人愉快的是过程。
读者资料	男，10岁，上海市徐汇区天钥新村60号303室，200030

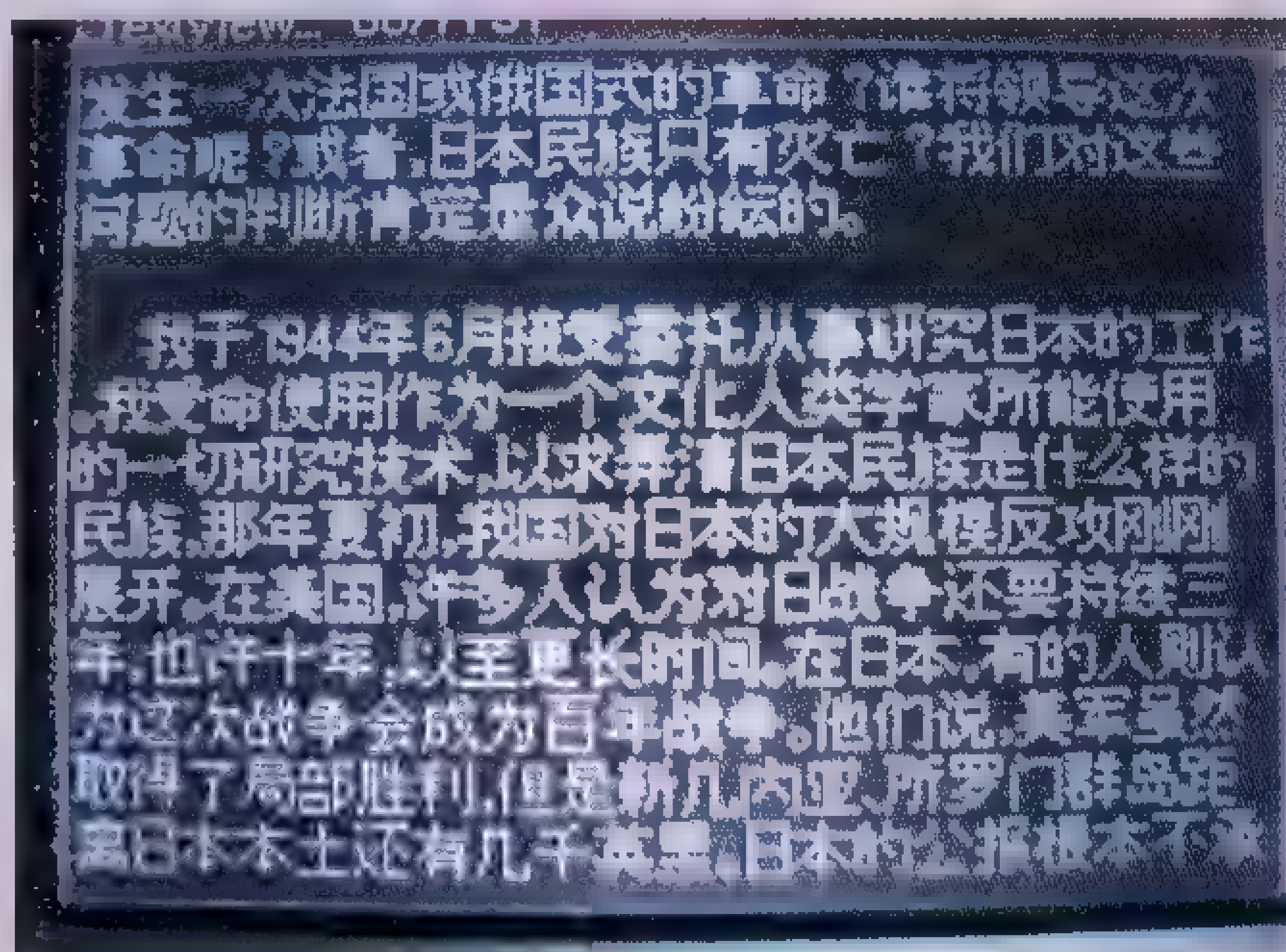
视频和音频压缩成nds格式后的ROM后，在播放的时候下屏会出现一个播放条，可以自由拖动选择所要观看的时间，还可以像操作VCD播放机一样重复、停止、暂停；还可以通过同时按L+R锁住按键；如果将nds合上，那么就会和玩nds游戏卡带一样，屏幕会自动呈待机状态，节省电力。

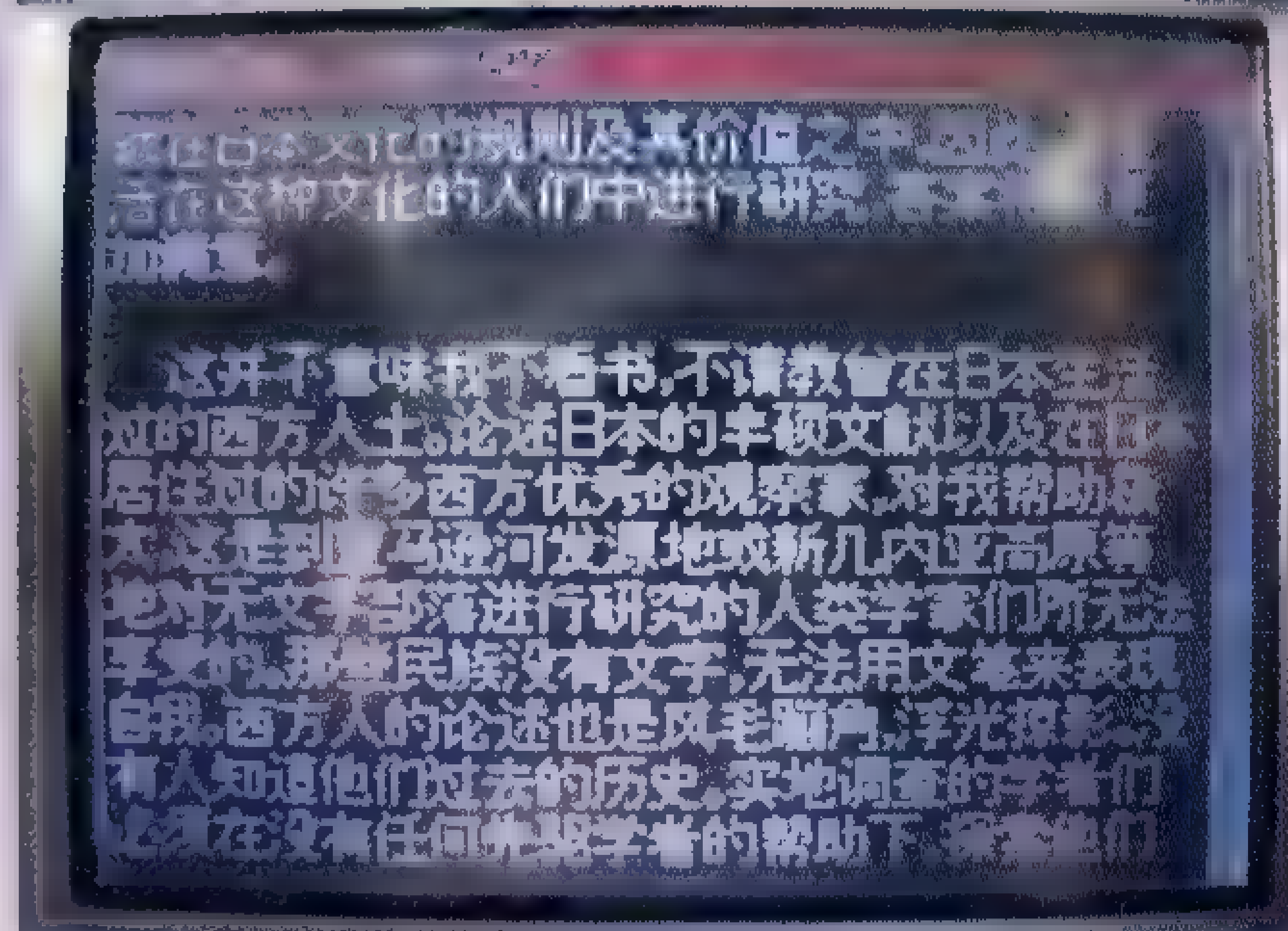


◆**电子书&图片的使用**

由于支持TXT文档，打开的速度很快，也没有什么花哨，即使TXT文档很大照样可以打开，可以用触笔拖动。希望下一个版本能够支持HTML格式的电子书吧。由于原本程序是日本人开发的，默认的是shift-jis编码，显示GB32码的中文字符时会出现乱码，就算在ChangeCodePage运行cp936.bat将系统默认编码改成GB32还是会有部分汉字因为无法显示而用“‖”符号代替。这时shikeyu站出来了，其将MoonShell的cp936字库进行修正，因为这是MoonShell的GB2312中文字库，所以经过修改后就可以支持中文了。该字库的字数大概是6000字，常用字都包含进去了。经过网友测试，查看一个200K的文档，期间没有出现任何问题，而中文的文件名也可以正常显示。（修正后的cp936字库使用这个连接下载：http://www.yyjoy.com/nds/CP936.rar）大家使用的时候将修正后的字库下载后放到moonshell04\ChangeCodePage\CP936中，然后再重新运行ChangeCodePage目录里的cp936.bat就行了，不过对于繁体中文BIG5码还是没有有效的解决办法。







由于nds能显示26万色，而且又是240x160的屏幕，比gba或者gbm都要大上一圈，可以慢慢欣赏图片了。实际测试时2MB的大图片都可以显示出来，因为支持下屏拖动，所以浏览起来没有困难。显示图像的最大界限不能超过宽度16384像素。使用中按R键切换到下一张图。

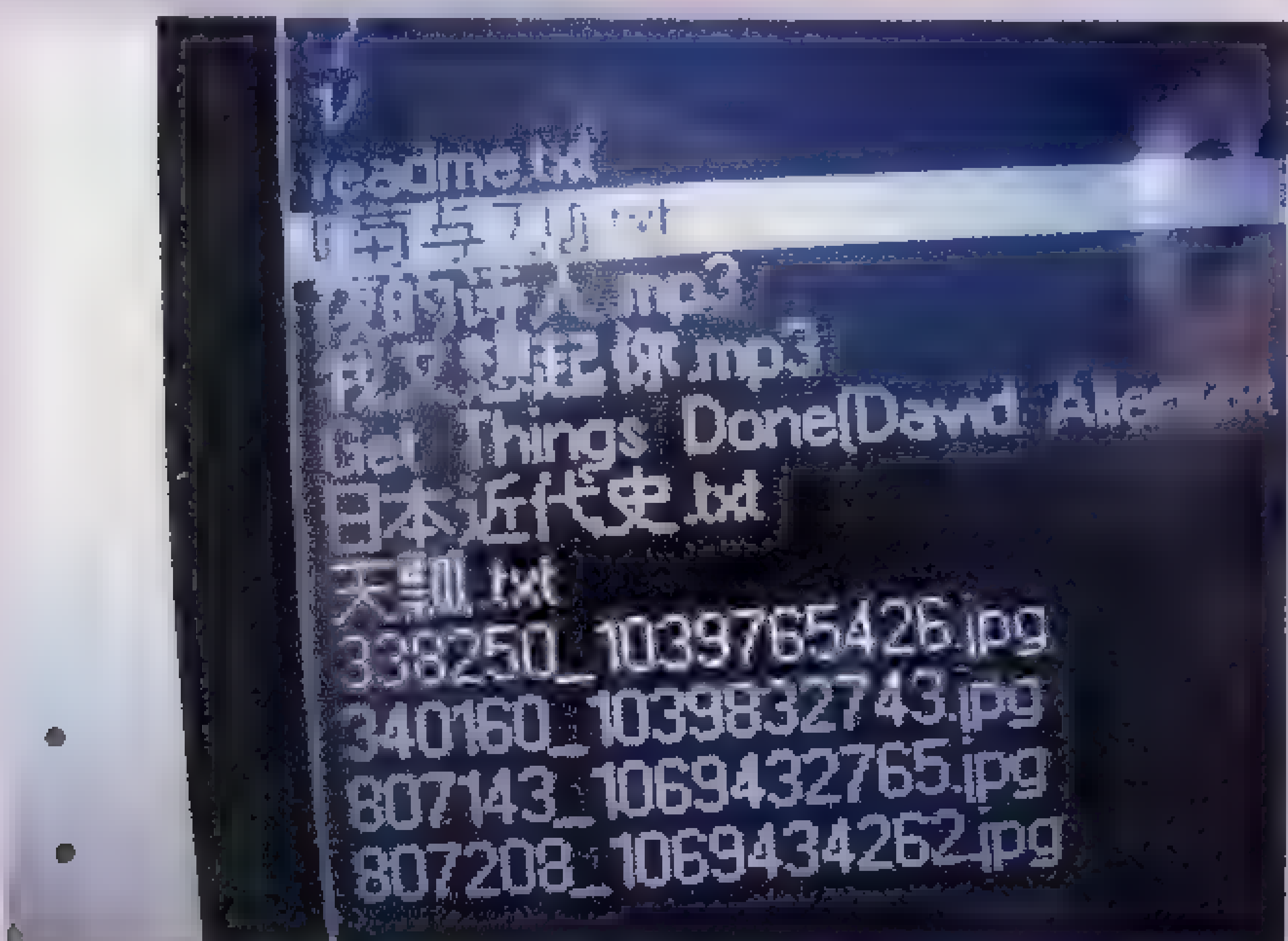


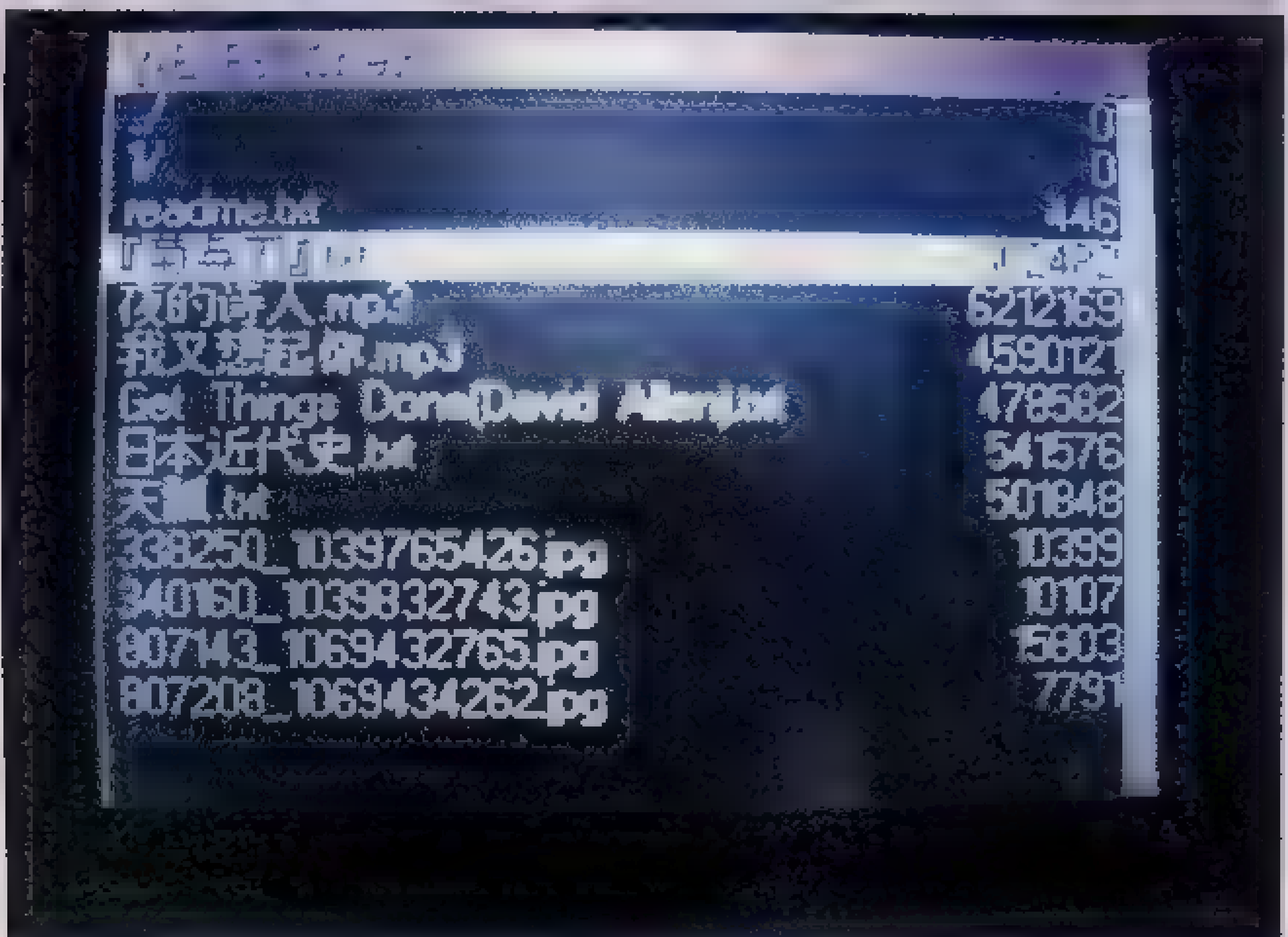
李超波	如果这学期成绩提高不了，老爸就不给我买NDS了。不过没关系，身边有着GBA SP。
读者资料	男，14岁，广西省南宁市新阳南路永和福景园B栋二单元108号房，530003





将图片文件和电子书文件放到files_EXFS文件夹下一同转换就行了,最好和视频、音频文件分别放到不同的下级目录中去以便区分,而且这样在整个转换时下级文件夹的内容都可以被识别出来。





◆几点注意

1、本程序适用于几乎全部的烧录卡，只要支持NDSPATCH的烧录卡就可以用，经过测试G6/SC/M3/NEOFLASH/XG/GBALINK/EZ FLASH都可以正常使用。

2、进入后屏幕上显示“CF not insert”的话，直接按A键退出，然后进入“EXFS”就行了。

3、files里的.shell文件夹内有global.ini文件，可以对系统设置进行更改，比如开机显示帮助栏/时间栏/关于栏与否、显示文件夹目录/观看电影用上屏还是下屏、打开/关于开机音乐、默认打开的设备、MP3播放状态等，还可以设置主题颜色等。

4、files里的.shell是系统文件夹，里面有壁纸、开机音乐，系统字体、还有一个global.ini文件，可以对系统进行设置。建议平时不要对files文件夹进行删改。而files_EXFS则是存放要转换文件的地方，所有的图片、音乐都需要存放在files_EXFS里。

◆经过测试发现目前此软件还有如下一些问题

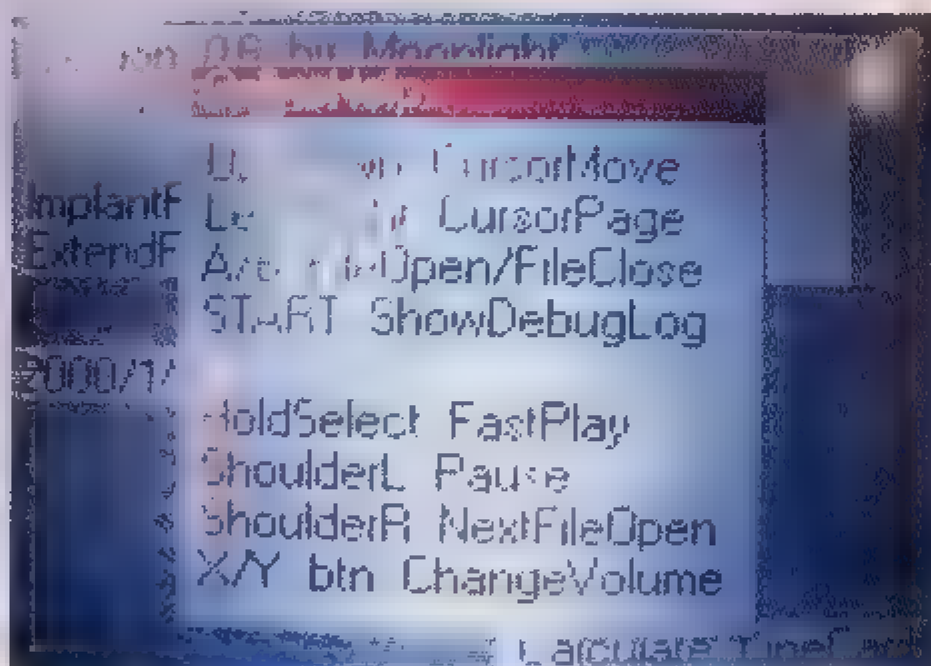
1、播放MP3时，如果按住方向键的任意键，将会出现杂音。

2、不能使用上屏浏览图片，因为上屏没保护膜,观看的效果更好。

3、繁体中文显示还没得到很好解决。

尾声

对于MOONSHELL工具的出现笔者毫不奇怪，因为早先GBA上也出现过类似的多媒体播放工具，只不过不对应视频的播放，而且播放音乐时的爆音过重简直就和杂音没什么两样。然后在这里还是要指出的是，转换出的视频和音频都无法达到播放君那样完美的境界，不过也可以媲美了，对此要求不高的朋友可以用比较便宜的GBA烧录卡或者M3 SD卡转换一些短片视频打发一些时间。在此我们仅希望软件的下一个版本能完美化，更加优化音频和视频的播放。



文/C.Y. 责编/天意

高起	最近《逆转DS》美版玩多了，感到英语阅读理解能力大幅UP，游戏可真好啊……
读者资料	男，16岁，云南省宜良县宜良一中高181班，652100

报道市场上最新的外设

风风火火 掌机新外设评测

在如今PSP和NDS逐渐流行之际，人们对掌机的要求也越来越高，要求更强的主机性能，更耐玩的精彩游戏，更加多元化的功能，更持久的续航能力，但是PSP的硬伤就在于其过短的连续使用时间，而NDS虽然连续使用达到了8小时以上，但是依旧不能令人满意，为了解决问题就得从问题的根源——电力系统入手，近日国内著名的游戏外设厂商酷豹又发布了三款相当实用的掌机外设，着眼点都是电力系统，那么让我们看看吧。

4200mAh大容量PSP用外置蓄电池

PSP原装的锂电池只有1800mAh的容量，将亮度和声音开到最大玩UMD游戏的话，4个多小时就因为没有电力而自动关机了，如果是听MP3歌曲的话倒能坚持7小时。而此款酷豹的电池包的电池容量竟然达到了4200mAh，比原配要多出两倍多，当然使PSP的续航能力得到了提高，可以延续更长时间。



首先我们来看外观，高强度的ABS塑料制材，周边是磨砂的，两端光滑的表面各有一个接触点，正面的磨砂表面上还有一盏指示灯，背面则是铭牌，随电池盒附送的还有一水晶皮套和电源联接线。





当使用PSP专用电源线为其充电的时候，磨砂表面上的指示灯就会变成红色，当充电充满的时候指示灯会变成绿色，这时联上附送的电源线就可以为PSP提供两倍多的使用时间了。一边接上电源一边充电一边玩主机也是可以的。

王琦	请大家把游戏当作是一种生活中的享受，去感受它去体验它，相信你一定会在游戏中找到无穷的乐趣！
读者资料	男，16岁，浙江省宁波市慈城镇上岙村41号，315031



使用的时候可以为电池包穿上水晶外套扣于腰间，这样在外出时携带PSP游戏的同时就不必为没有电而担心了。而且扣在腰间也很隐蔽，一般不容易给别人看到，当然啦，就算给别人看见了，也不会把这个玩意当成微型炸弹的，呵呵。



本着发扬求根问底的精神，笔者将电池包给解剖了。大家可以看到内部构造相当简单，两节硕大的工业用锂电池捆绑后与一块小型电路联接，电路板上并未设计什么复杂机构，只焊接了两块电源接口和一盏发光二极管，设计如此简单。因为整体用的配件都是工业用，所以售价也很便宜只有100元，缺点就是工业用电池充放几百次后就没用了。

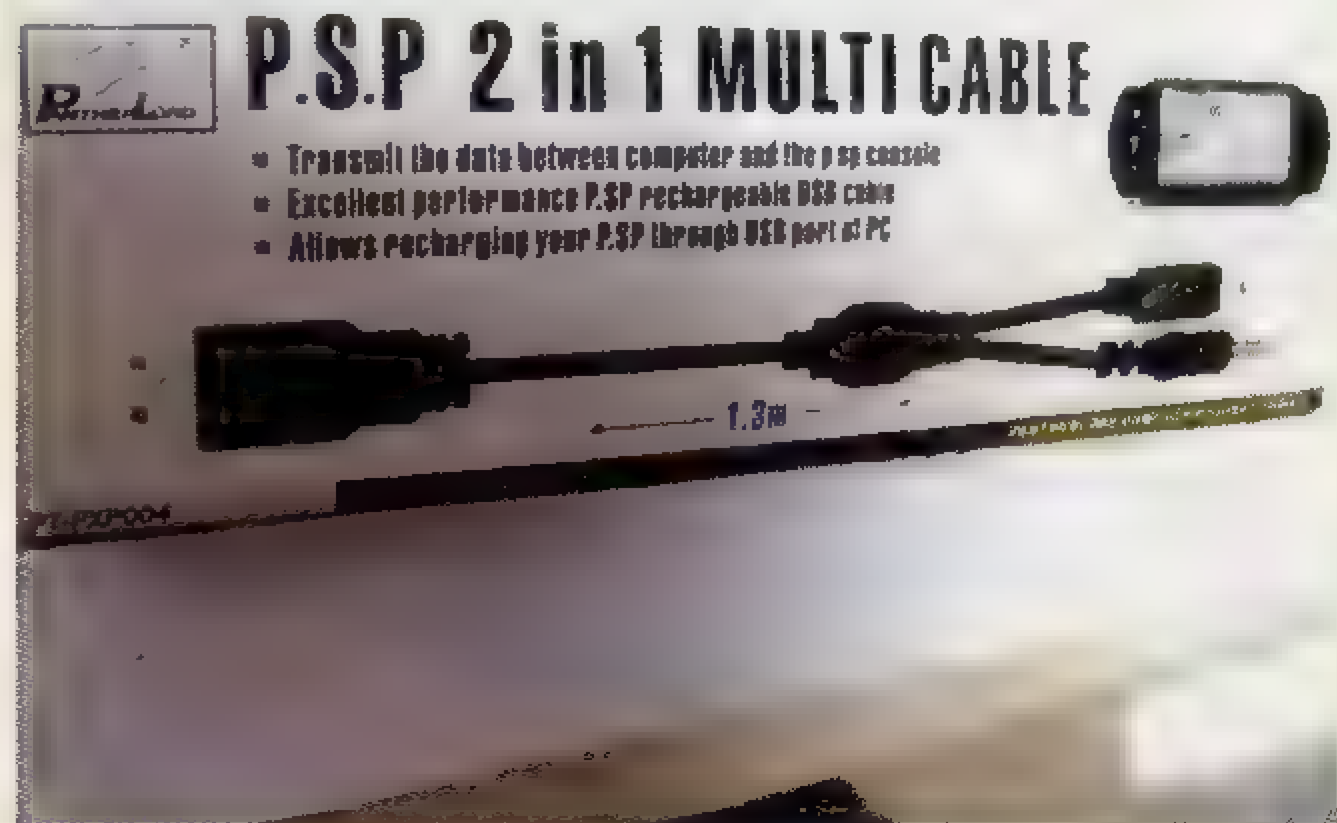


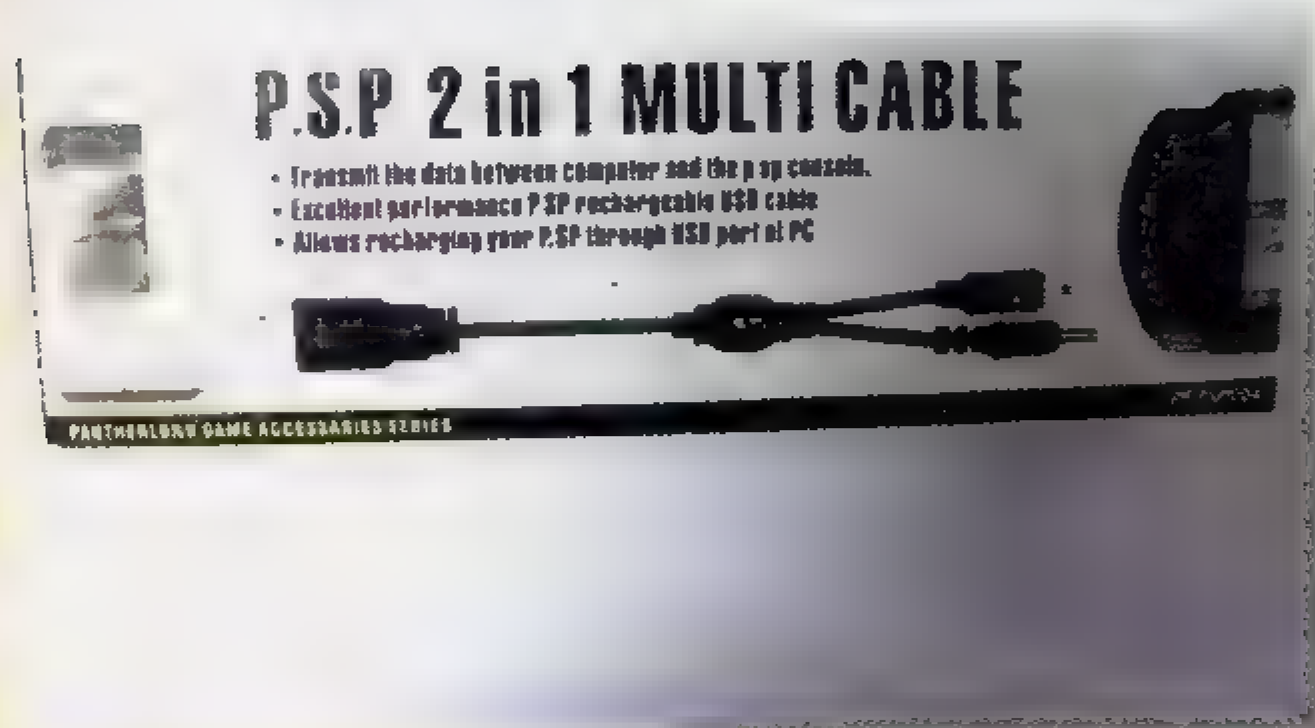
由于没有说明书，只有包装的纸板上印有简单的英文说明，还有一些关于电池使用方法的警告，没有明确的充电时间和连续使用时间的说明。不过笔者还是进行了一天的测试，得到了实际使用时的一些数据：使用PSP专用充电电源为电池包充电，从没电到满电的时间为8小时，而为没有电的PSP电池边充电边进行游戏的连续时间是10小时。如果单独听MP3的话，续航的时间将更长，长到可怕。

硬件规格：
输入电压交流电100V~240V，50/60Hz
输出电压直流电5V

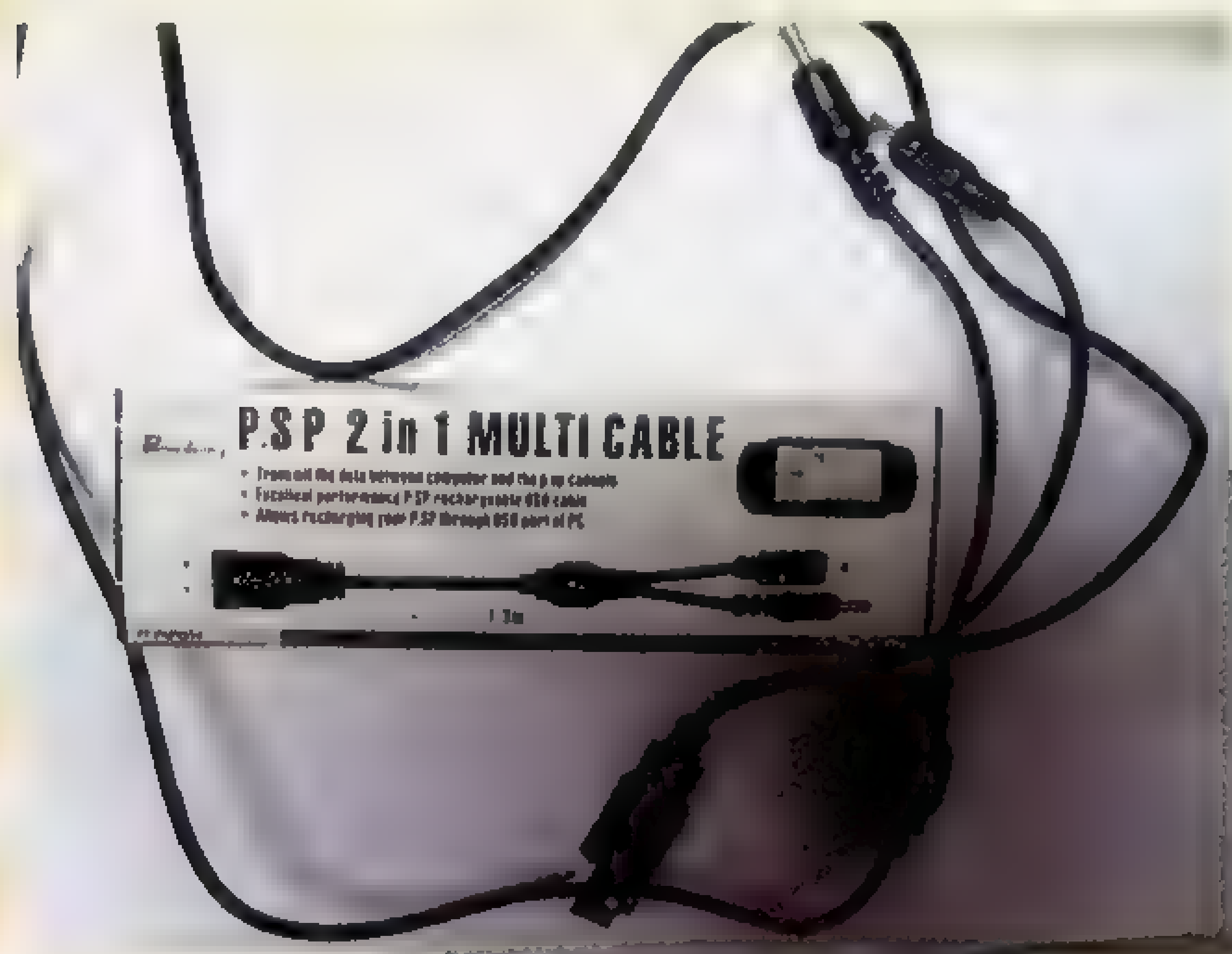
PSP专用USB接口电源数据线2合1

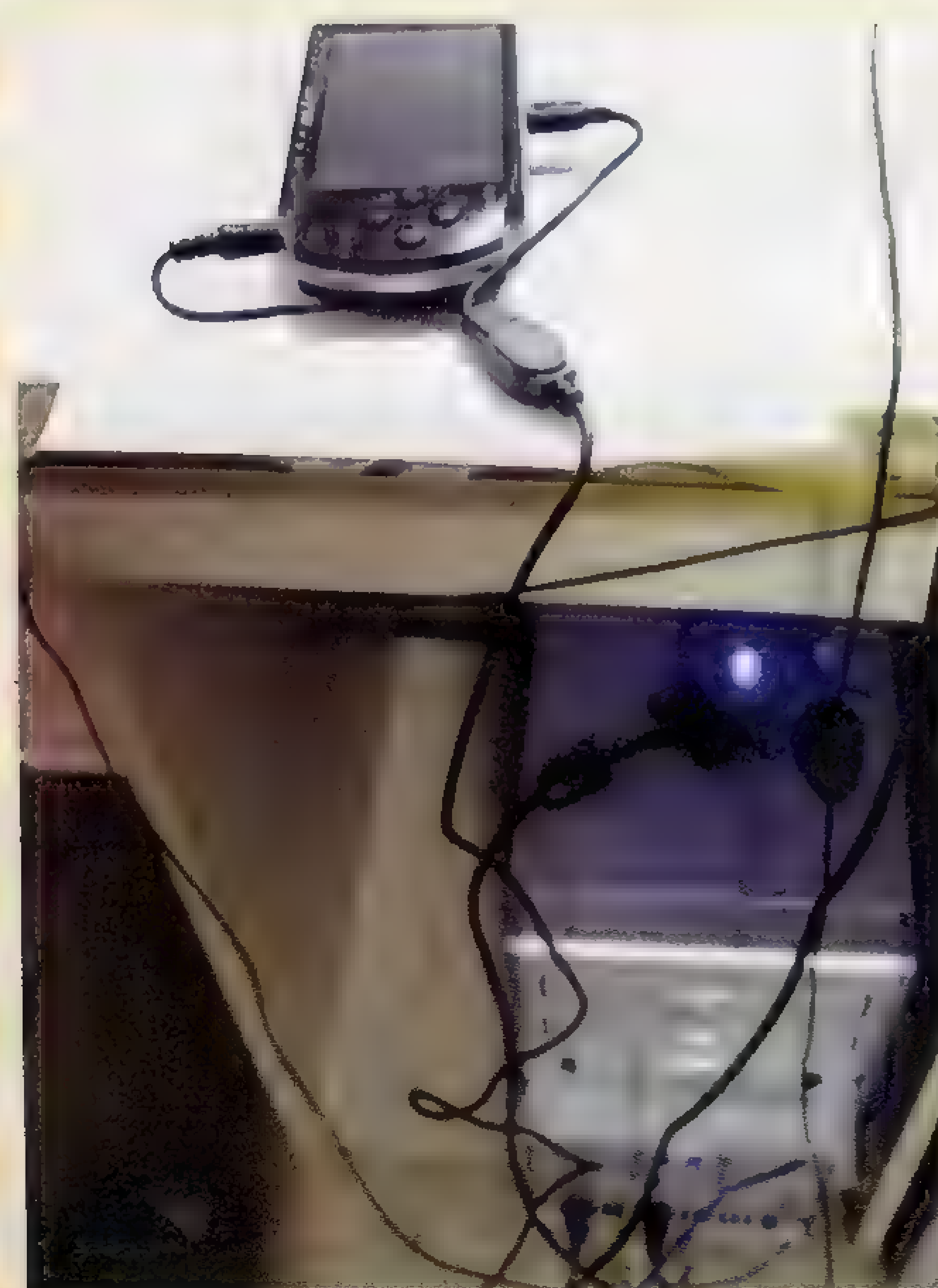
可使用电脑的USB接口为PSP提供电力也可以和PSP交换MSD上数据。总长度为1.3m，一边是USB大口，一边是USB小接口和电源接口，整体做工还不错，在现在北方的寒冷季节时导线居然还是比较软的，所有接口和接头部分都是硬塑料制作，不过塑料过于坚硬而导致刺手，这也算是工艺上的一处失败吧。





接口联接PSP时松紧合适，只是电源接口可能过于松疏而导致接触不是很好。我们知道GBA SP时代就有USB接口的GBA SP电源充电





器了，但是人们一直认为USB的电压不稳定容易对锂电池产生危害，其实锂电池并没有这样脆弱，而是USB的接口的电压不稳定而造成充满电所需要的时间大大地延长了，所以放心地使用USB接口充电吧。

经过笔者的实际测试，空电的PSP使用USB接口充满电需要时间为5小时，而和电脑传输数据的速度也很快，应该是2.0接口。目前市场价格为20元，便宜又实惠，在PSP的原配电源坏的情况下用此数据线代替一会倒是可行。

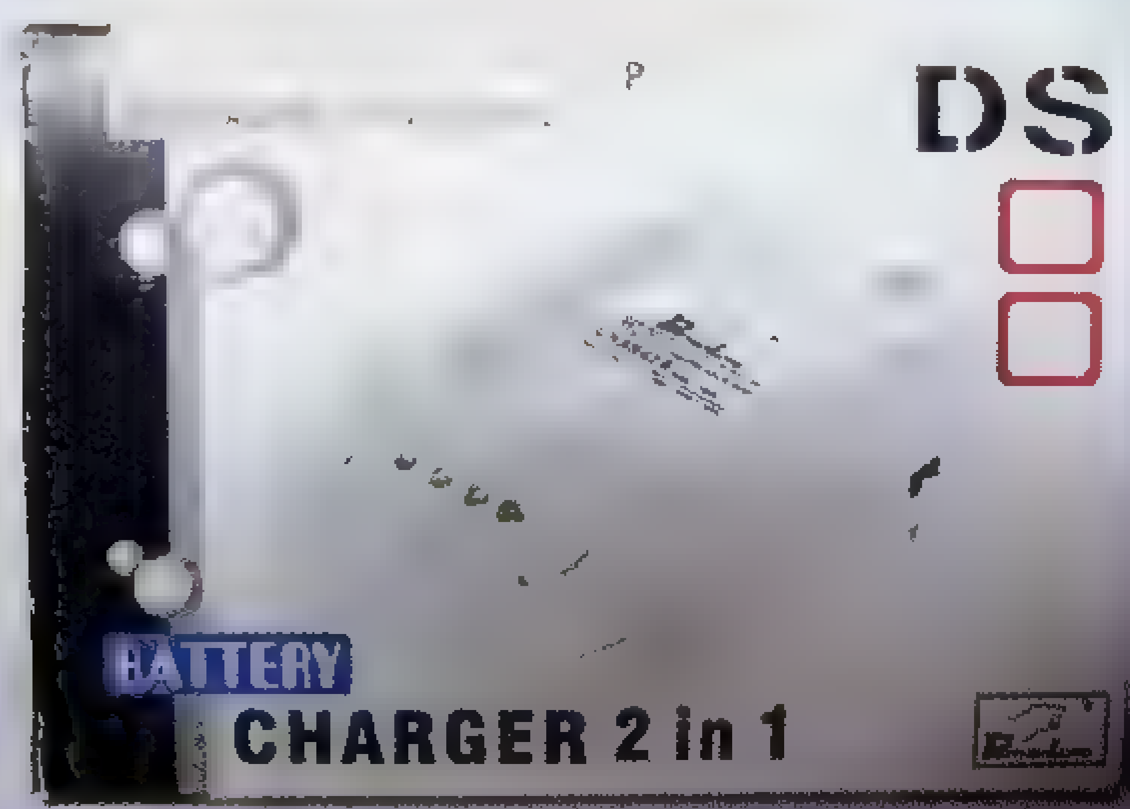
硬件规格：
输入电压直流电4.0V-5.5V
输出电压直流电5V
USB接口类型2.0
配件：电源线一条，水晶皮套一件

NDS电池专用座充

酷豹出品的NDS外设，NDS的电池连续使用时间虽然长过PSP，但是8小时对于狂热的游戏爱好者来说简直就是杯水车薪，该如何解决这个问题呢?

大家都有手机吧，而为了手机能连续使用，





余波	在失落的时候，我想到游戏，可是我却很难得到，这就是人生的挫折吧。
读者资料	男，17岁，昆明市丰宁小区35栋8单元302号房，650118

即使是关键时刻也能用上肯定会备上两快电池，一块本机用，一块放座充内充电，到时间轮换着用。为了您的NDS，想必再买一块电池备用也是很必须的事吧，那么这款座充就能充分发挥它的作用。当在使用NDS时，将备用的电池放置到座充上充电，NDS本体电量用光时再换备用电池玩游戏，如果外出旅行的话一块备用的电池将显得那么珍贵了。





座充的外表做工不是十分惊喜，银白的塑料外壳，还附送一根十字起，可惜起子的刀口太大无法将NDS背后电池盖的螺丝拧下来，需要使用其他的钟表起子才行。座充上有四个指示灯，分别对应了放电、电源、充电、饱和四个选项，左右两边还有两按键，左侧的按下后就接通了放电，右侧的按下后就接通了充电。充电饱和后最右边的饱和指示灯就会亮起来。是不是和手机电池座充差不多呢?



硬件规格：
输入电压交流电100V~240V，50/60Hz
输出电压直流电5.2V，320mA
配件：螺丝刀一件

目前随着日本一些规模比较大的游戏外设厂公布更多PSP和NDS的外设，国内的一些厂家也不甘寂寞，纷纷推出自己的产品，这其中比较出名的厂家有酷豹、小蜜蜂、力生等,其他小厂，杂牌厂制作的外设更是多如牛毛，光一个PSP屏幕贴膜就是数十种之多，弄得玩家是头昏眼花。所以玩家在挑选适合自己选用的外设的时候一定擦亮眼睛，多多留神，尽量买一些大厂的产品，质量好的产品它的外包装也很精美，厂家不会因为外形不美观而砸了自己的招牌的，虽然价格高一点但是质量还是有保证的。注意购买外设的时候一样得询问店家是否可包修包换，时间期限是多少，一般时间是一个月到一年。

文/马克 责编/天意





放下MP4 立定AVI

PSP视频播放新法详解

前言

PSP自从被SONY公布的第一天起就因为其豪华的功能而被众玩家所追捧，而作为掌机，它第一次让玩家知道其实掌机也能播放如此清晰的高质量电影。而笔者也是第一次接触到MP4格式的视频，从此一旦想在PSP上看电影就必须得使用一大堆的工具将各种格式的视频转换成最终的MP4文件，虽然操作步骤很复杂，但是也从中获得了许多知道，知道了视频流，知道了各种播放格式，知道了NTSC和PAL制式的区别。如今SONY还在继续开发它的MP4格式文件转换机器，而殊不知，其实程序高手已经开发出了PSP专用的AVI格式电影播放工具。相对于RM和RMVB格式电影的短小和模糊，MP4电影转换的麻烦，AVI拥有的优势就是高清晰度，流畅，转换方便，缺点就是占用的存储空间太大，如今1G和2G的大容量记忆棒则弥补了这个缺陷，可以预见到今后AVI格式的电影将成为主流。

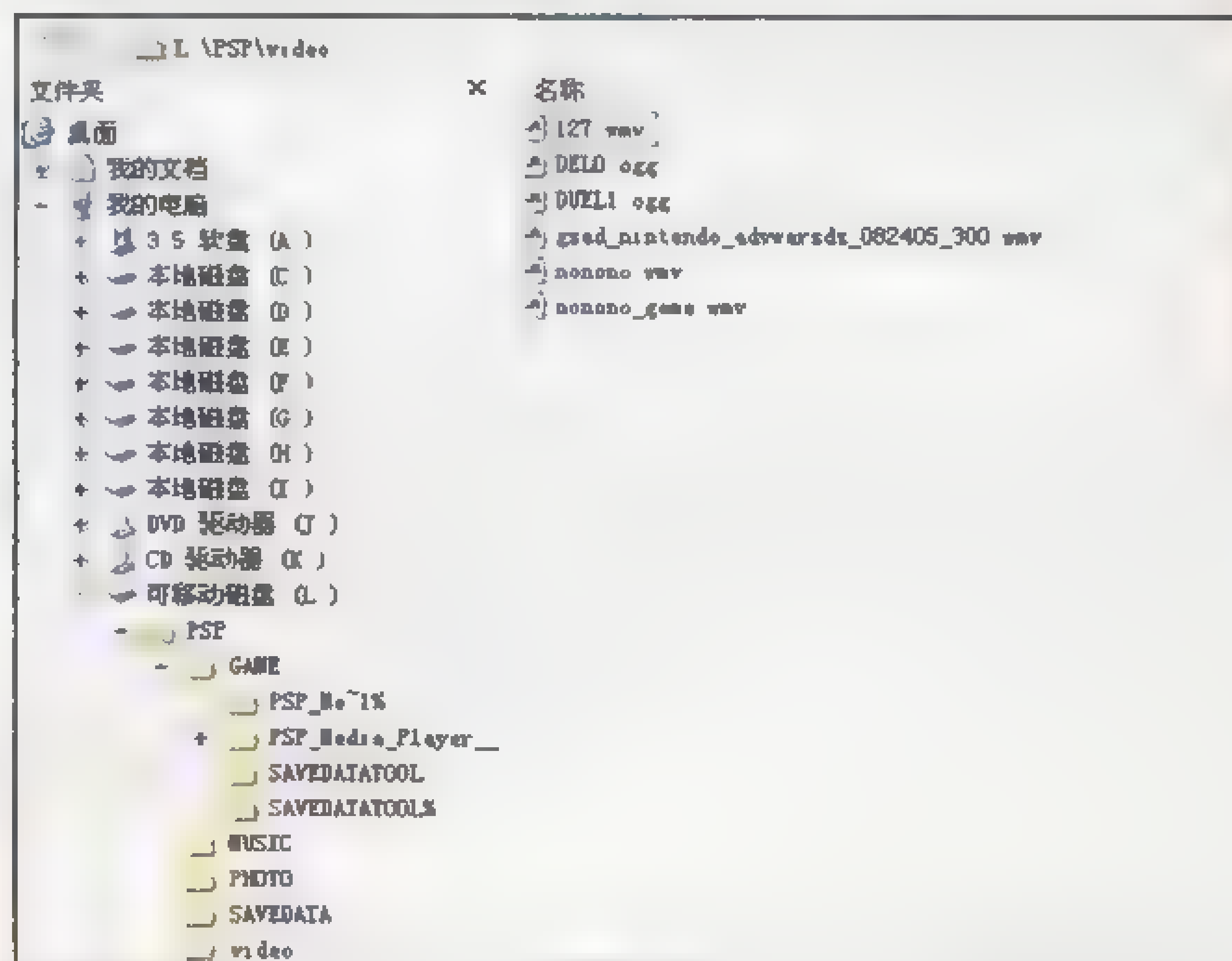


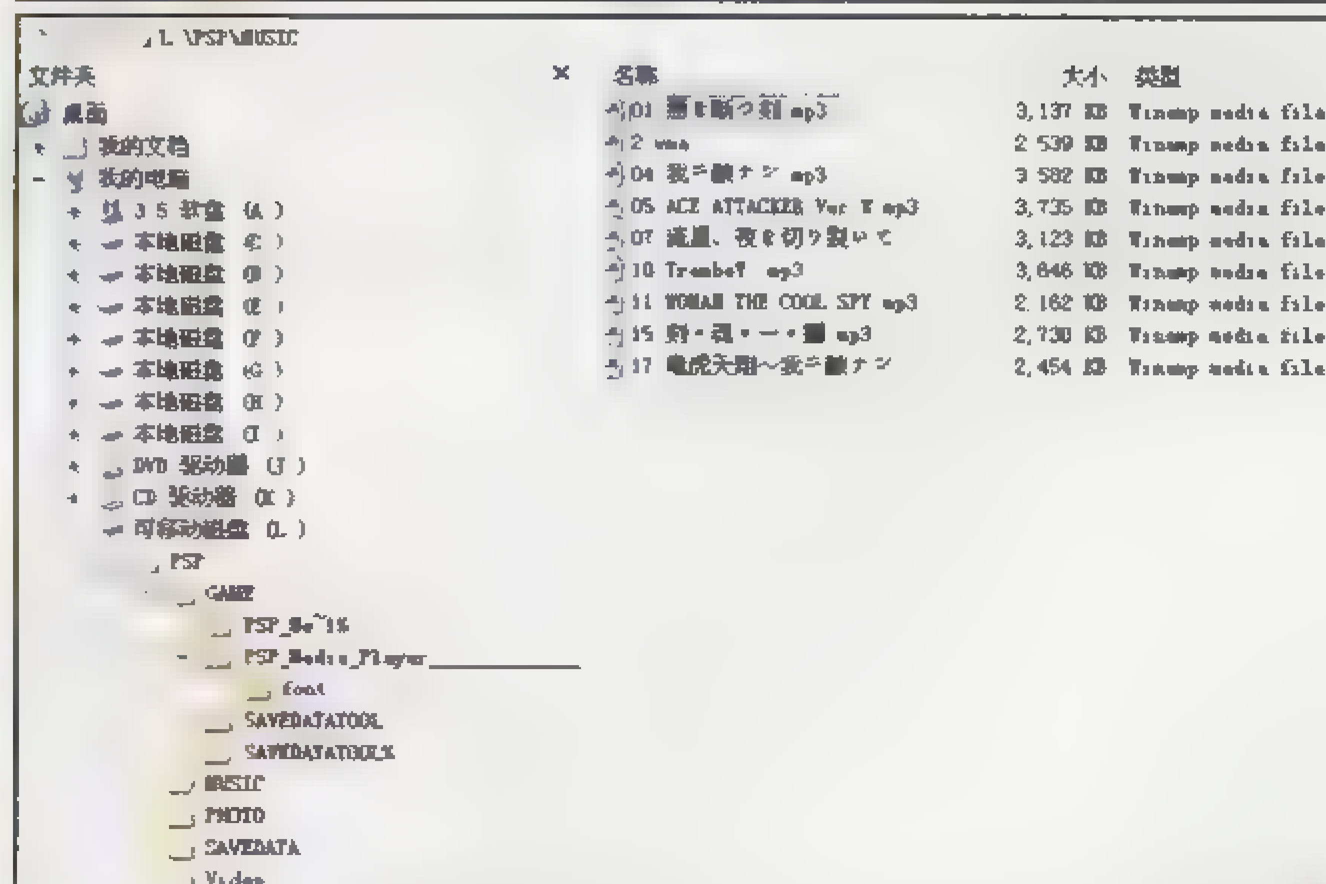
视频播放软件

10月初韩国程序员放出了PSP Media Player这个PSP程序。虽然只能在1.0和1.50版PSP上使用，但是支持了MPG、WMV、AVI三种格式的视频，对于音频也能支持OGG、MP3和WMA这三种格式。由于开始发布的是韩文版的，大家可能不习惯，不过现在已经发布了英文版的，本期光盘中将附送英文版1.50程序。

—— 使用方法（以1.0版PSP为准）——

将PSP与电脑联接，将源程序所在的文件夹复制到PSP目录下的GAME目录下，（如果是1.50版的则将真实程序所在的文件夹和破损文件所在的文件夹都复制到GAME目录中）然后在PSP目录下建立一个名字为VIDEO的文件夹，（大小写忽略）将所要播放的视频文件全部放此文件下，将所有欣赏的音频文件放到PSP目录下的MUSIC目录下。



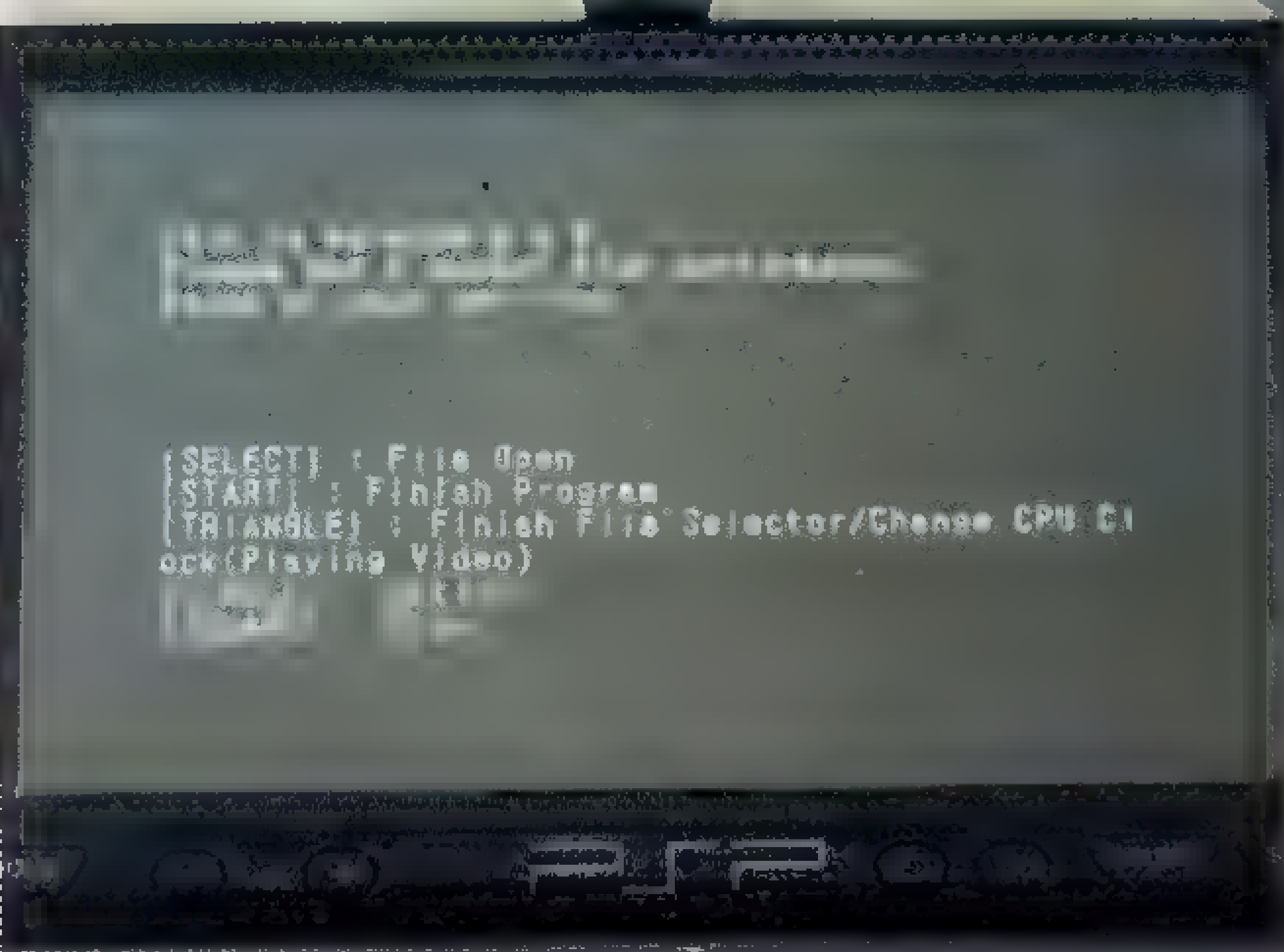


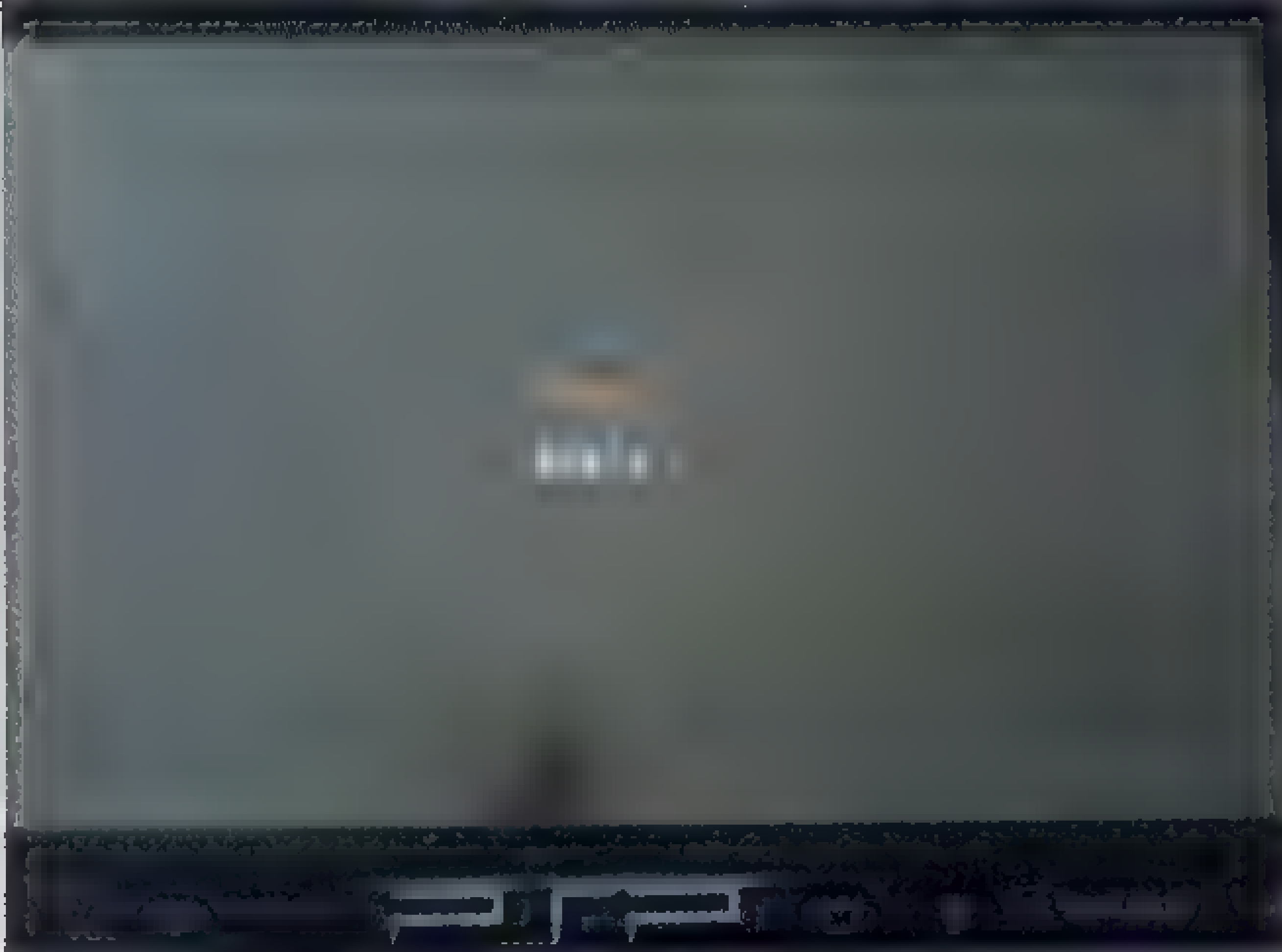
进入PSP的MEMORY STICK中，然后会看到有一个PSP MEDIA PLAYER的程序，按○键进入后会出现一个黑底白字的说明界面，有如下操作方式：

刘彦戎 游戏的未来走向其实并不是由索尼、任天堂或微软来决定的，游戏是我们玩家的游戏，只有我们才是真正的主宰。
读者资料 男，17岁，上海市海关专科学校华夏西路5677号，201204



SELECT	打开文件
START	结束程序回到PSP菜单

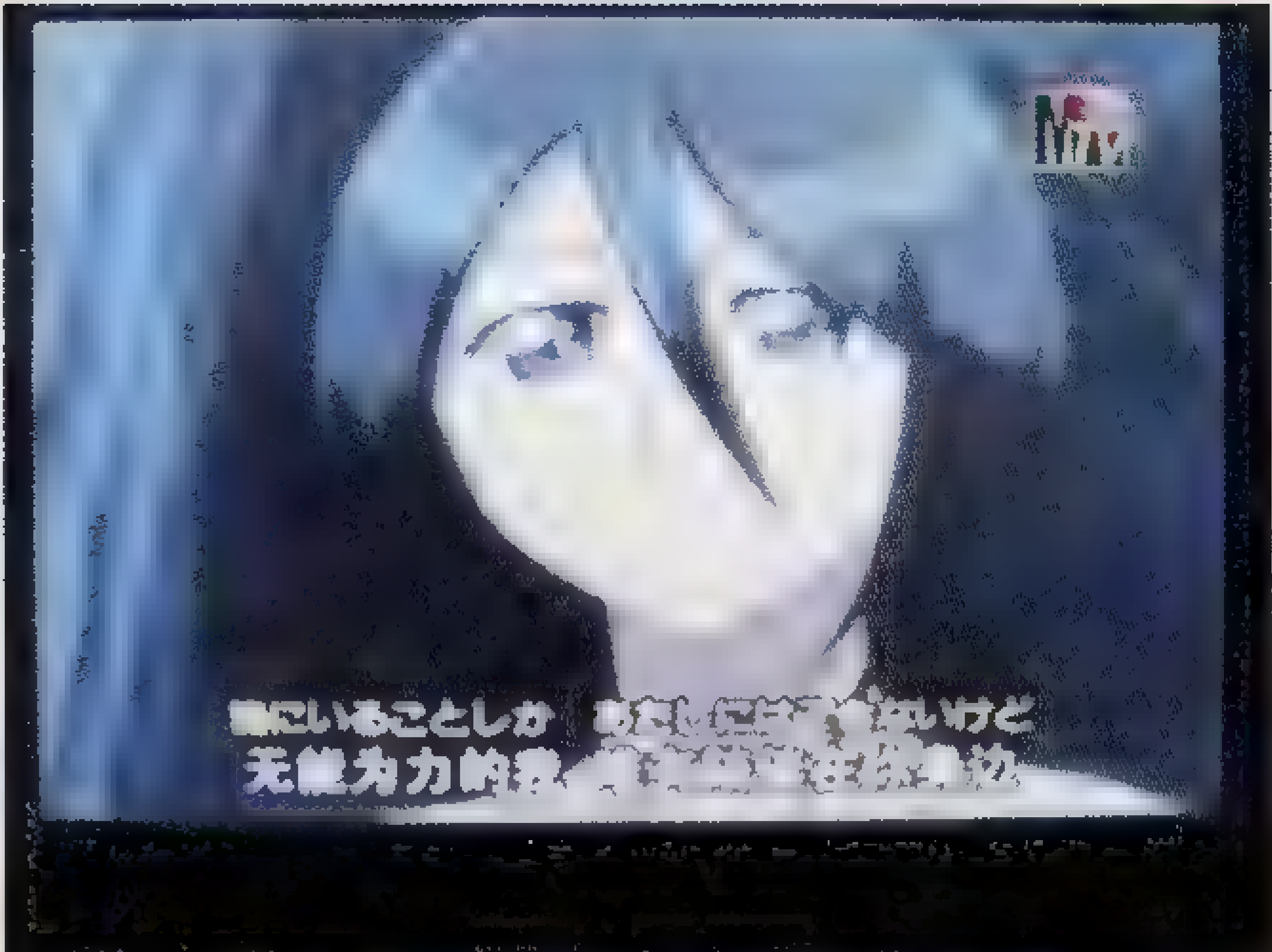




按SELECT键进入选择播放视频或是音频的界面，直接按方向键+○键选择。进入视频播放时有如下操作：

SELECT	打开文件
START键	切换全频或者合适屏幕大小两种模式
△键	退出选择文件或着改变CPU频率，可以选择266/333MHz两种频率
○键	播放
□键	停止
×键	暂停播放







↑将动心的《死神》MTV转成avi格式，播放时可以看得很清楚。

如果进入音频播放模式的话则有个很好看的黑白波形图，随着音乐的频率而闪动波峰。有如下的操作方式：

SELECT	打开文件
△键	退出选择文件或着改变CPU频率，可以选择266/333MHz两种频率
○键	播放
□键	停止
×键	暂停播放
L键	播放前一首歌曲
R键	播放后一首歌曲



↑英文名称的mp3音乐显示没有任何问题。





—— 支持播放极限的视频和音频格式 ——

视频：XViD、480x272、29.79fps、384Kbps
音频(A)：MPEG 音频（层次 3）44100Hz 立体声 80Kbps

—— 综合说明一下此程序的缺点 ——

1、支持播放OGG格式，相当流畅，但支持播放WMA格式的音乐文件时很卡。
2、所有文件名都不支持中文和日文。（这点PSP本身自带的播放器就很好）
3、不支持PSP本身自带支持的MP4格式视频。
4、强行播放不支持格式的文件时会死机而导致强行关机。





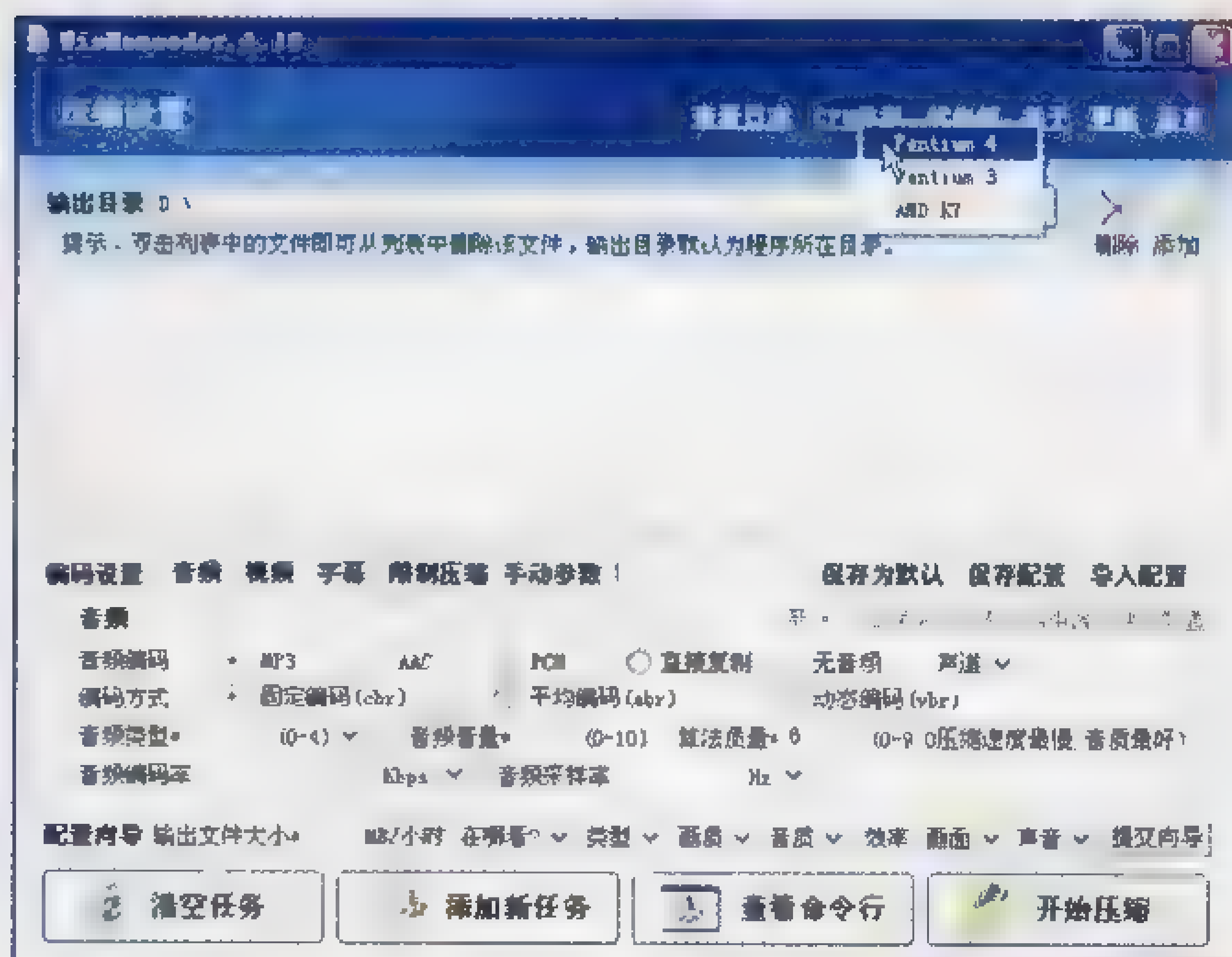
全能的视频转换工具

介绍完如何使用看AVI格式电影的软件后，我们该看看如何转换我们需要的AVI格式的电影了。这里我们要请出优秀的全格式视频转换工具WisMencoder，使用的是mencoder内核；绿色无需注册；支持全部类型的CPU；支持输入的视频格式有avi、mpg、rmvb、rm、wmv、mp4、mov、dat，支持转压出来的格式有mp4、avi、mpeg、asf、wmv、asf、rm；支持直接从视频中单独抓取音频文件；支持自行加入字幕；支持转换出来的音频格式有mp3、aac、pcm；此外还有许多功能，没有它做不到的只有你想不到的。好了，下面我们来介绍下该如何使用这款工具来达成我们在PSP上观看AVI格式电影的目的了。

—— 准备工作 ——

1、片源，当然啦，无需要太注意片源的格式，反正目前的大部分视频格式都支持。
2、安装WisMencoder软件，无需要太注意，直接点下一步一直到安装完毕就行了。

—— 转换步骤 ——

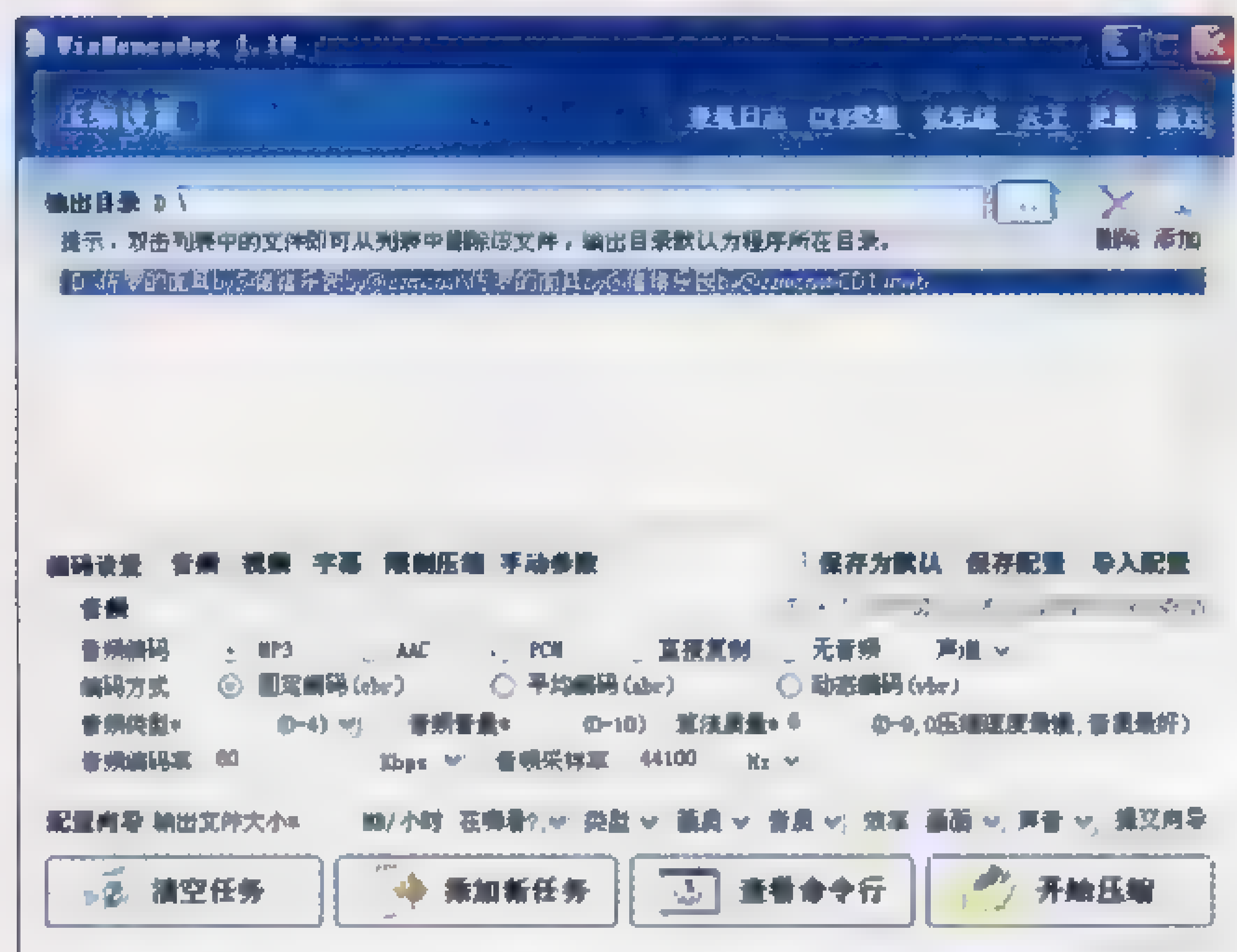


安琦　是《PG》让我摆脱了心中的寂寞。
读者资料　男，17岁，辽宁省北宁市第一高级中学一年四班，121308

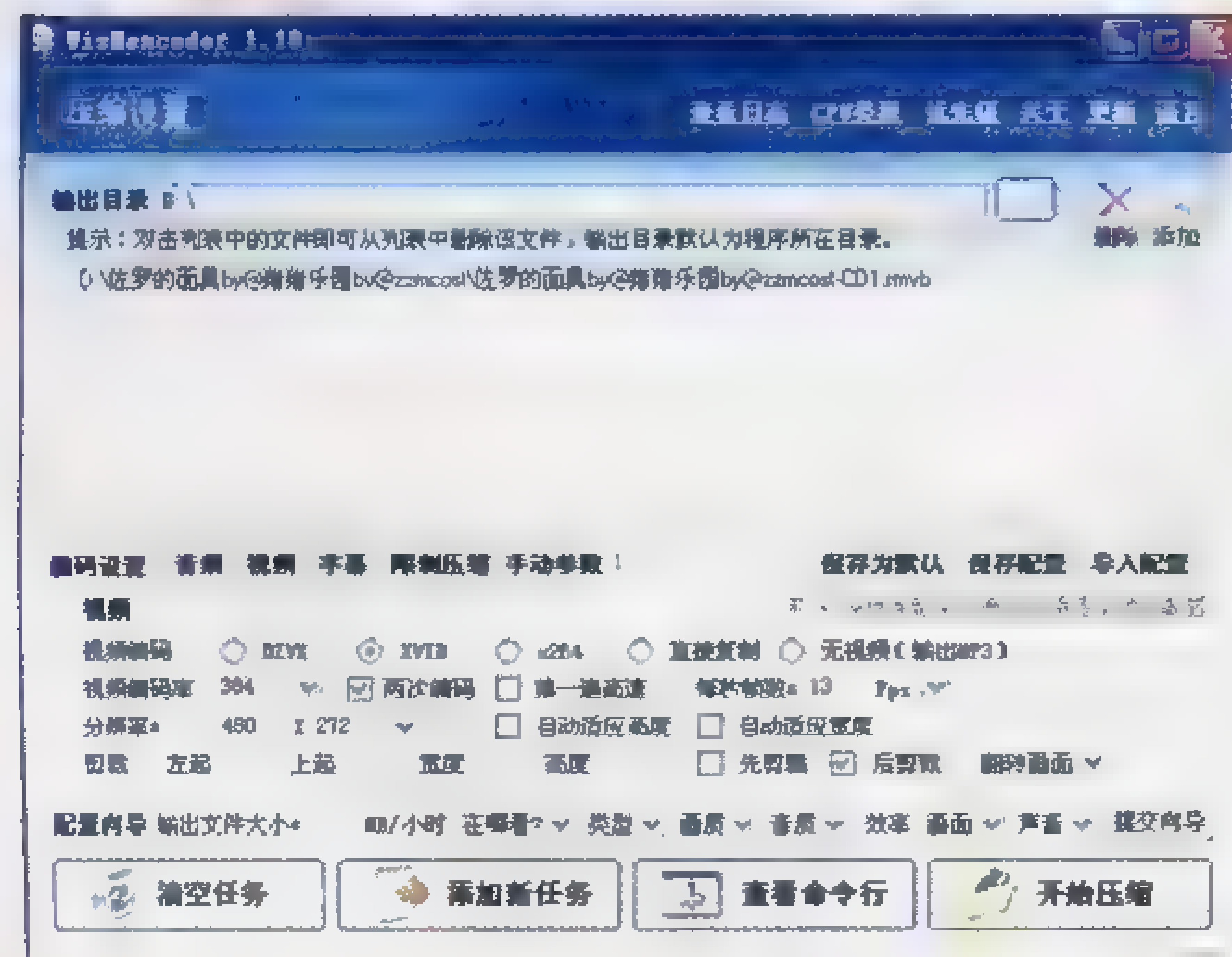
1、首先打开WisMencoder配置好视频和音频的转换需求。

2、先根据电脑的CPU芯片来确定软件的右上角的CPU类型是Pentium 4、Pentium 3、还是AMD K7，当然了这些我们在装机时就应该知道的，如果实在不知道直接右键点桌面上的“我的电脑”的属性就可以看到了。

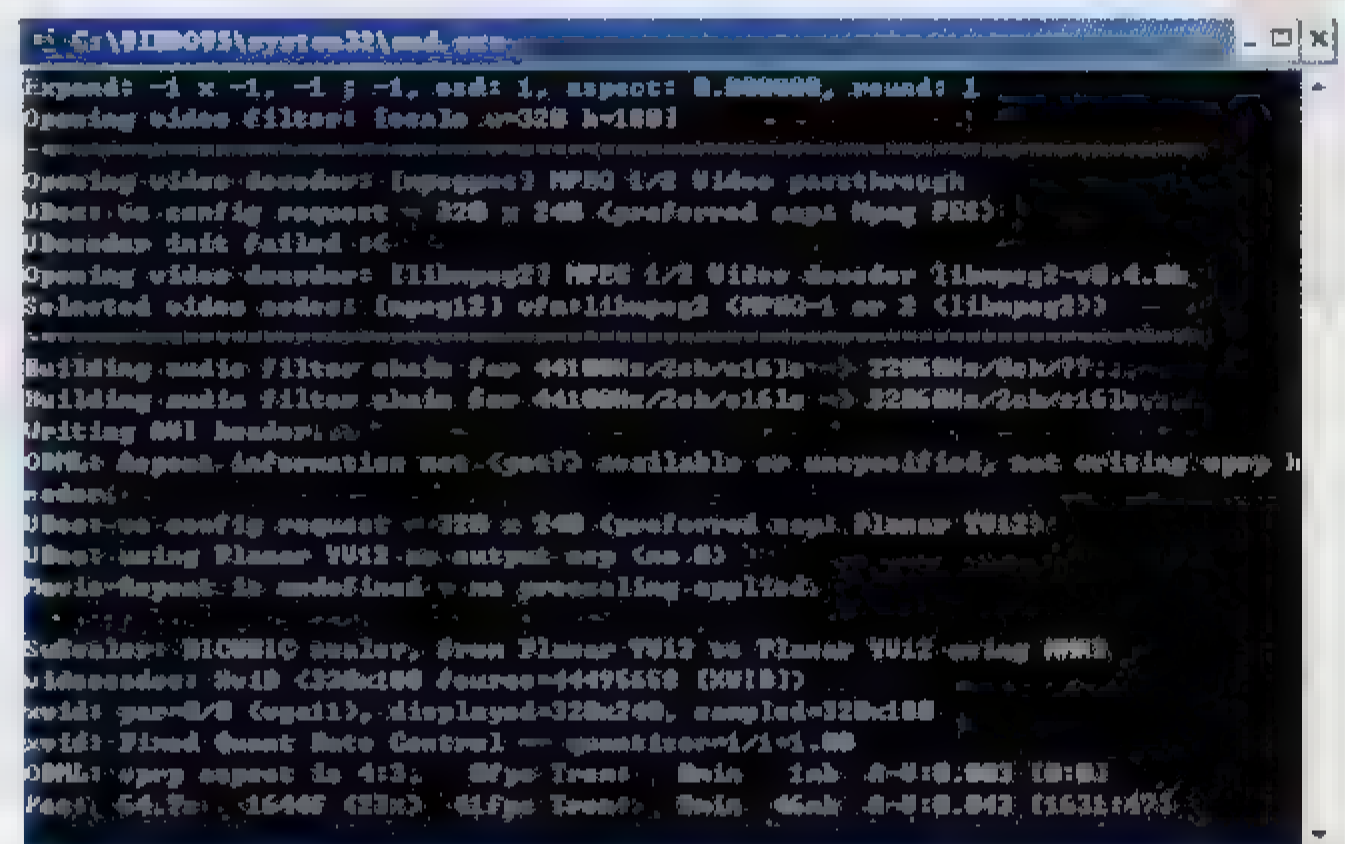
3、然后配置音频，“音频编码率”可以选择默认的64，不过这里我们推荐填80；“音频采样率”选择默认的22050，推荐填44100，为的是追求高要求的音质，其他的默认就行。



4、配置视频，“视频编码”选择XVID格式（选择DIVX是转换为其他非AVI格式，默认是mp4）；“视频编码率”填384；两次编码；“每秒帧数”填12或者15，如果是转换动画这类要求不太高的话就选择12吧，如果转换电影格式的那还是选择15的好，如果选择更高的Fps的话，将会出现严重的声音延时现象；“分辨率”不推荐使用系统自带的任何格式，还是自己手写480x272的好，这样转换出来的视频能争取满屏播放，如果要求不高的话也可以转换成320x240，但是这样的效果明显不好。



5、选择好“输出路径”，然后直接将要转换的文件拖揣进来，或者点“添加”将视频添加进列表，可以一次批量转换多个不同格式的文件哦。然后点最右下角的“开始压缩”，然后就会出现转换的画面，同时弹出一个类似DOS下的窗口，显示当前转换的文件的资料，剩余转换时间，转换后的文件大小。当一切都转换完后来到输出路径下就可以看到转换好的视频了。



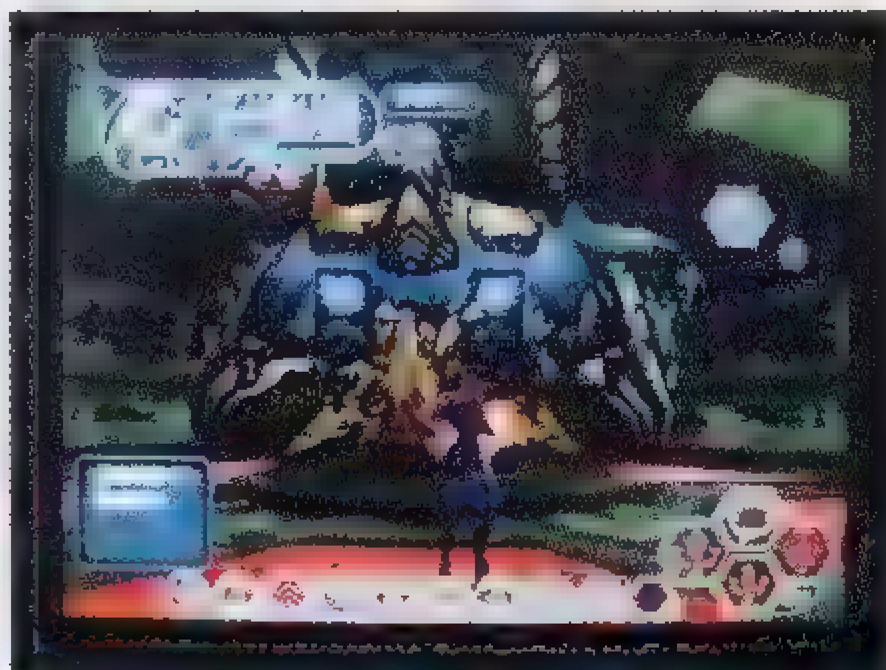
6、软件本身唯一的BUG就是，将所有音频和视频设置好后，如果点“保存为默认”的话，再接着转换视频就会发现转换不了任何视频了，解除的唯一办法就是删除程序，重新安装。

7、转换的时候千万别开其他占用资源的程序，这样会大大影响转换的速度，在笔者的P4C 2.6G，1G内存，MX440显卡的电脑全速运行下272M RMVB格式转换为AVI格式需要时间为55分钟。所以以后有大量的要转换的视频文件都在睡觉前开着电脑批量转换吧。

之后所需要做的事就是将转换好的AVI格式的电影传送到PSP的MSD中去。接下来我们只需要拿着PSP舒舒服服地躺床上看电影就行了。

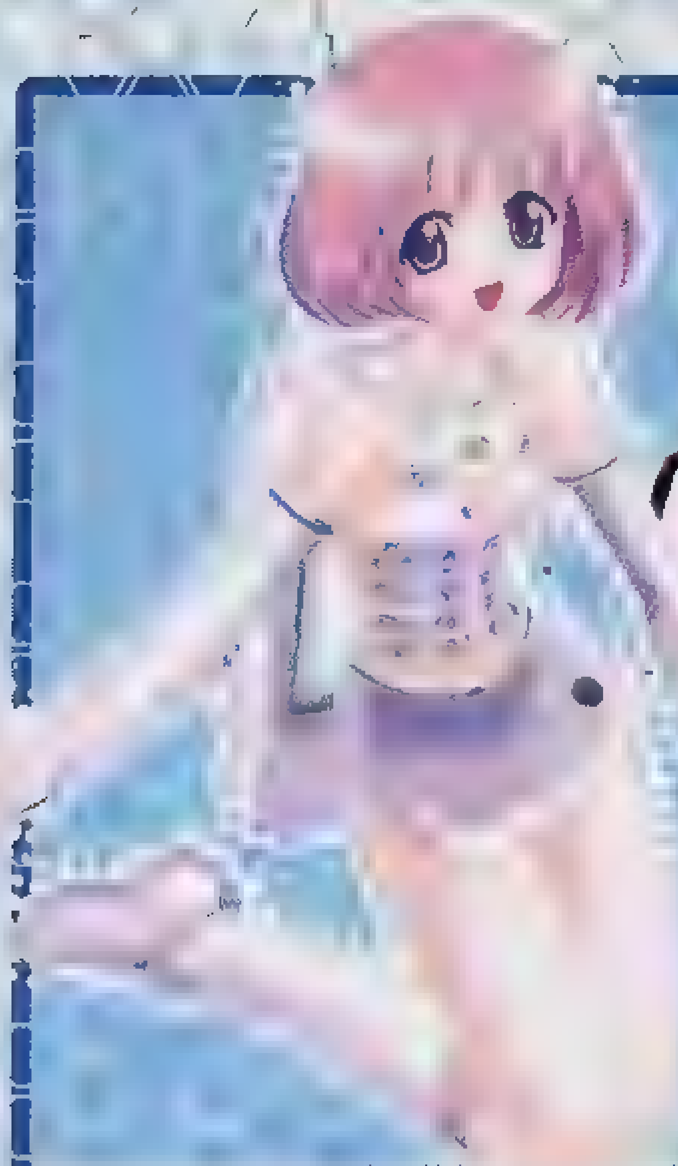
结语

没有全能的软件，也没有全能的硬件，软件和硬件的完美结合才是最强的，就如同机能强劲的PSP依然需要各种非官方的软件才能满足我们广大用户的要求。而这些软件也不是十全十美的，依然存在许多BUG。我们需要做的就是避开这些干扰因素，实现我们的AVI称霸梦想，将PSP的强大机能充分发挥出来。

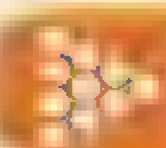
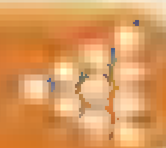


文/马克

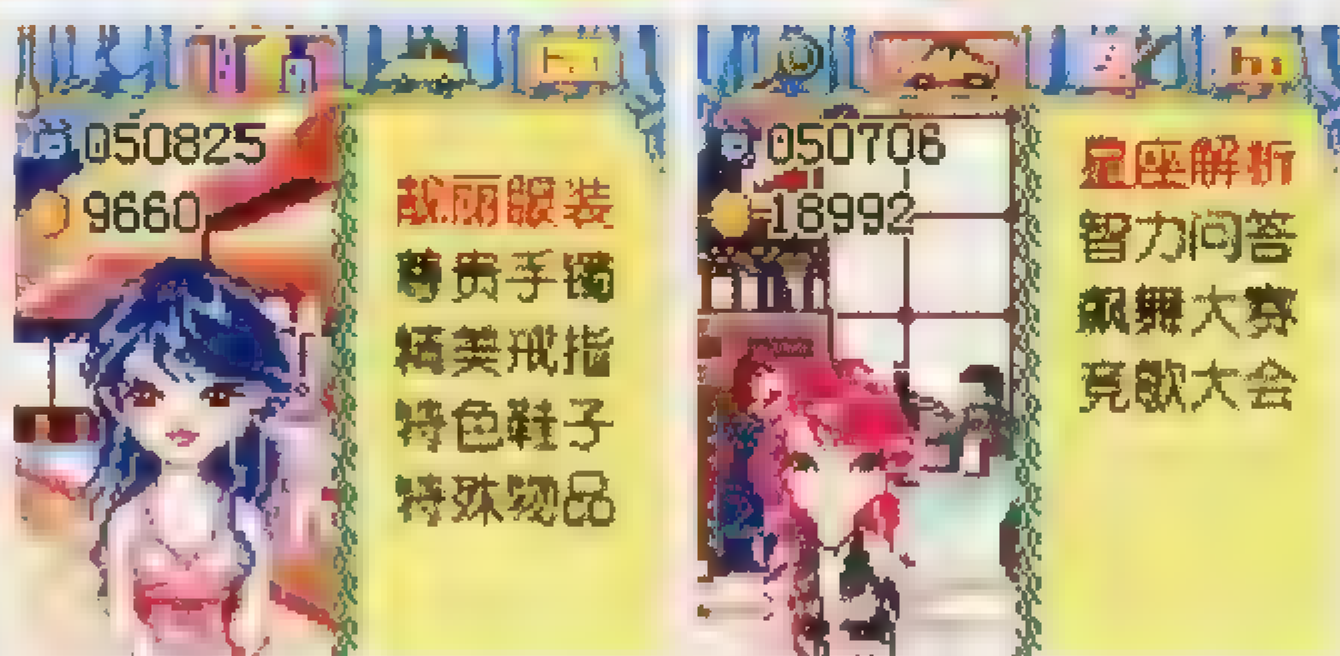
责编/天意



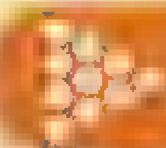
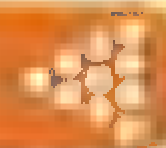
掌上风暴



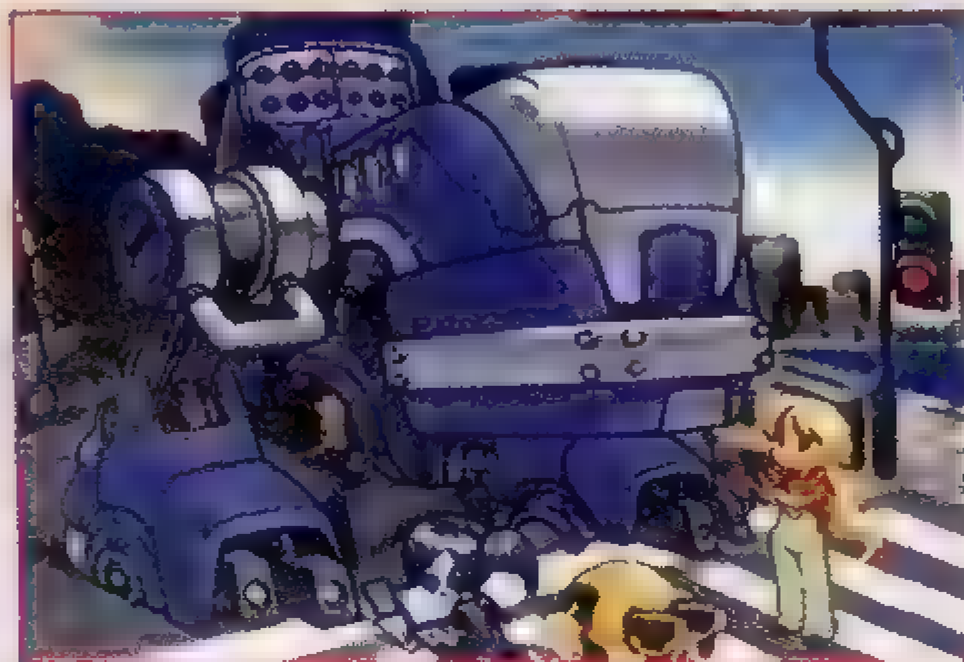
虽然《掌中宝贝》没有惊艳的画面，但作为一个养成类的手机网络游戏，它还是颇具魅力的。这款游戏乍一看似乎是《明星志愿》的手机翻版，但当你玩下去后就会发现虽然在一些技术问题处理上它还比较稚嫩，但是从玩法到对玩家的体贴程度上，它确实可圈可点。



虽然是手机上的网游，但《掌中宝贝》的功能十分丰富，其中包括了交友、聊天室、比赛、接拍电影电视、接拍唱片广告、神秘魔幻任务、刺激智力问答、塔罗牌、星座占卜以及全屏辣舞MM DDR全部收录。此外，它独特的家族系统还能方便地让玩家即时在线交友，进行装备、道具的交换。在游戏中，玩家带上属于自己的可人宝贝，想怎么样就怎么样。数百种新奇的道具和美丽的服装使你有机会做一个换装狂人，一天内换数种形象再不是幻想。陪伴宝贝行走于城市的各个角落，一同参加各种游戏比赛，竞赛。做不敢做的事情，说不敢说的话，拥有现实中不可能拥有的东西！每个现实中的人都在这里扮演着另外一个人，《掌中宝贝》确实让每一个有梦的玩家聚集在这个世界中实现了自己的梦想！目前该游戏的开发商已在国内各大网站发布数万内测帐号，如果你对它感兴趣，不妨一试身手。



《燃烧战车》是一款大型在线休闲游戏，游戏采用2D的表现形式，配合大量的3D特效，画面非常精美华丽。游戏提供了10辆战车进行选择，其中有2辆战车只在随机车中出现，每辆战车都有其独有的特性，相信每位玩家都能从中找到自己心仪的爱车。游戏更是提供了多达17幅地图，从深海遗迹到天空之城，从干枯之大地到浩瀚星空，各色美景让您一览无余，而错综复杂的地形也让游戏更具乐趣。游戏采用回合制的对战方式，玩家通过调整角度和力度向对手发动攻击，同时根据合理的地形利用不同性能的武器能达到事半功倍的效果。游戏中还加入了自然环境影响，昼夜的变化，风力的变化使得战斗更具挑战性。

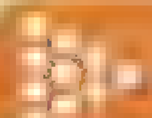


最近诺基亚联手新浪推出了专门针对这款《燃烧战车》的CIG2005诺基亚-新浪手机版《燃烧战车》大赛，本次比赛由CIG、诺基亚、新浪网三家联合主办，是国内最大规模的手机游戏竞技大赛。比赛使用游戏为新浪无线运营的手机版《燃烧战车》，这是根据新浪iGame著名的在线游戏《燃烧战车》改编而成的火爆机甲射击游戏，具有很高的对战性，

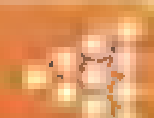
黄哲麟　任天堂是最会体贴玩家的了，索尼却只在赶潮儿。
读者资料　男，17岁，广州市从化市街口镇新村路91号802房，510900



这次的手机游戏大赛，决赛阶段将采用诺基亚公司的N-gage QD手机，诺基亚公司投入80多台机器以满足大赛需要。而为了成功举办本次手机游戏比赛，主办方之一的CIG将在全国范围的高校和网吧，进行大规模宣传和路演活动，新浪网则承担官网宣传。玩家报名后，即可以进行网络积分赛，每次上传自己的最高分记录到赛事的服务器，由新浪提供排名统计，并公布在官网上，根据榜单成绩高低，选出进行区域决赛直至总决赛的选手，决赛冠军将获得1万元的奖金，对这笔银子感兴趣的朋友可以登陆相关网站一探究竟。



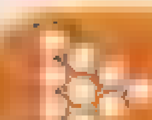
[illegible]



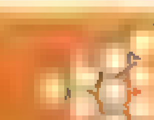
2005年10月20日，法国IN-FUSIO公司出品的《终结者》在ChinaJoy优秀游戏评比大赛中荣获“移动手机游戏最佳表现奖”。本次ChinaJoy优秀游戏评比大赛是由全国各地的广大游戏爱好者评选出的，评比的结果具有客观的代表性。”《终结者》是一款战斗激烈的动作射击游戏。讲述的故事发生在公元2029年，经过核毁灭的地球已由电脑“天网”统治，人类几乎被消灭殆尽。剩下的人类在领袖约翰康纳的领导下与电脑英勇作战，并扭转了局面。“天网”为了改变这一切，制造了时光逆转装置，派遣终结者人型机械人T-800回到1984年， 去杀死约翰的母亲康纳莎拉，以阻止约翰的诞生。约翰发现了一这阴谋，攻占了实验室， 战士卡尔雷斯自愿通过时间通道回到1984年保护莎拉。



该游戏最大的特点就是忠实于原著，拥有《终结者》超强的经营特许版权，无论从游戏风格还是情节上，都皆与原电影贴近。自2003年在欧洲推出后，立即成为下载量最大的游戏之一，与电影一样带来了新一轮的“终结者”热潮。到目前为止，《终结者》的全球下载量已经高达68万次，被全球最大的手机游戏网站IGN评为2004年最佳游戏之一。如果你最近闲得无聊的话，可以一试。



[illegible]



由斯皮尔伯格导演，汤姆科鲁斯主演的《世界大战》，无疑是2005年最热门的一部进口大片。如今，国内手游厂商空中猛犸推出了与该部电影同名的手机游戏《世界大战》，手机用户可登陆中国移动百宝箱下载并玩到该款游戏。该款游戏是从gameloft公司的《the war of the worlds》移植而来的。只不过在游戏中我们扮演的不是那个伟大的父亲，而是入侵的火星侵略者……玩家操纵巨大三脚机器怪物，攻击世界每个主要城市。通过三角怪的眼睛，看到人们在反抗、逃难、迁徙。地面上倒塌的房屋、流淌的鲜血，预示此时的局面是人类史上最危机的时刻，世界的存亡由玩家主宰！也让我们从另一个角度看到了人类的脆弱。



这款游戏总共有6关，玩家将转战于新泽西和纽约两个城市，在画面上能感受到新泽西的乡村气息与纽约繁华大都市不同风格。游戏中玩家将操控三角怪，在有限的时间内通过每个关卡并且完成任务：施以最大的破坏力，并且收集更多的人类。游戏的画面效果逼真、武器系统丰富、带有扣人心弦的时间限制和体贴入微的战斗提示，每一点无不体现了大牌公司的制作实力。

天意　任天堂的确很能体贴玩家，不过索尼似乎也不仅仅是为了赶潮而已。

翔武　就算索尼是赶潮也好，希望他赶出的潮能让任天堂的产品售价更加体贴玩家。

本期PDA游戏 TOP5

Nikita

游戏类型：网络RPG　上市日期：2005年11月
适用机型：Pocket PC；Smartphone

Nikita是一款由俄罗斯游戏公司开发的PDA版网络角色扮演游戏，同时它也是第一款PDA网络版角色扮演游戏。故事发生在远古的魔法世界，被封印的魔王复活，可怕的灾祸将降临地球，于是地球上的英雄们聚集在一起来挽救全人类的命运。游戏中共有13种职业，从巫师到战士，为玩家提供了更加自由的选择空间。该游戏的收费标准是一个帐户每个月需支付5美元的月费，如果一次交满六个月的月费，只需支付25美元。



Obulis: The Second Epoch

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年11月
适用机型：Pocket PC

本作是一款非常有趣的小游戏，在这款游戏中玩家要将一群酷似史莱姆的水珠精灵运送到对应颜色的水缸里。在运送过程中，玩家要充分利用场景中出现的各种工具。整个游戏都要在黑暗的地下迷宫中进行，善用每个场景的地形是我们在游戏中制胜的关键。该游戏的音乐设定非常轻松明快，虽然游戏看似简单，但实际上颇费脑筋，一旦上手便欲罢不能。喜欢PUZ游戏的玩家应该尝试一下，它至少不会让你失望。



Tony Hawk's Pro Skater 2

游戏类型：SPG　上市日期：2005年11月
适用机型：Pocket PC；Smartphone

《Tony Hawk》系列可以说是游戏界最出名的滑板游戏了，现在，这个大名鼎鼎的滑板游戏也来到PDA平台。游戏中增加了一些世界上最著名的滑板赛道，同时玩家还可以创造自己的场地。玩家可以用实时的3D场景来设计场地，使用斜坡、箱子、栏杆和大约一百个不同型式的工具箱。设计完成后，还可以跟朋友一起来分享。另外，Tony Hawk's Pro Skater 2还增加了一百多种花样特技，非常丰富。



Enigmo

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年11月
适用机型：Pocket PC

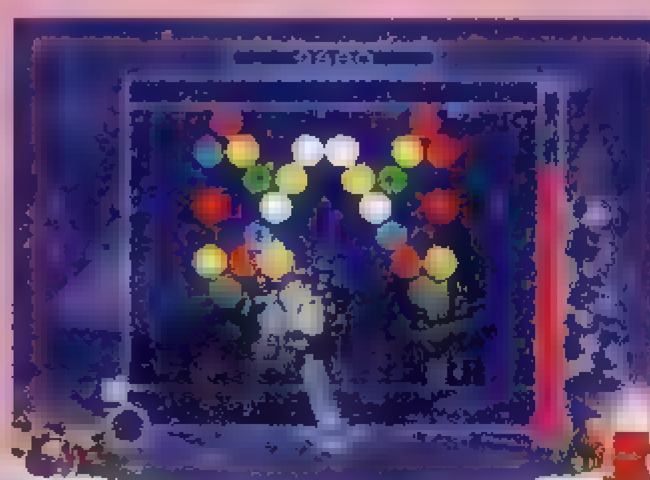
这是一款3D益智游戏，游戏目标是通过使用不同的道具让不同的液体顺畅地流入不同的目标容器中去，虽然看似与上面那款名叫《Obulis》的游戏很相似，但两者的本质有很大区别。本作中主要有三种液体：水、油和岩浆。液体流出后碰到不同的道具和墙将会作不同方向的反弹。你可以通过移动或旋转这些不同道具的位置来达到一种最佳的路线，从而以最快的速度过关，过关所需的时间越短，当然你的得分也会越高。



Bubble Xmas

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年11月
适用机型：Pocket PC；Palm OS

像中国在6、7月便开始月饼总动员一样，美国人的圣诞游戏大战的序幕也早早就拉开了。本作是一款换上圣诞外壳的《泡泡龙》，游戏中无论是气泡还是游戏背景贴图都充满圣诞的气息。游戏的规则很简单，凑齐三个相同颜色的气泡就可以消去它们。现在，你可以提前享受圣诞节的乐趣了！不过，这样一款“弱智”游戏竟然卖到了15美元（约120元人民币），看来美国人的钱真好赚……



黄涌钦　没看过《铁达尼》的不是真正的影迷；没玩过《FF》的不是真正的痴迷；没读过《PG》的你就不是真掌机迷！
读者资料　男，18岁，广东省普宁市大南山镇三坑路米铺，515325

本期手机游戏 TOP5

贝贝龙环球大冒险

[illegible] [illegible]

适用机型：Java

《贝贝龙环球大冒险》这个游戏讲述的是一只可爱的小恐龙——贝贝龙陪它的女朋友环游世界的故事。在环球旅行的过程中，玩家不仅会欣赏到各大洲的美丽风光，更会遇到各种不同的艰难险阻，因此，玩家的任务就是帮助贝贝龙借助丰富的道具和娴熟的跳跃，最终完成环游世界的梦想。该游戏保留了《贝贝龙》系列特有的旋转式玩法，每过一关，游戏画面便会旋转90度，这款看似简单的游戏乐趣更多。

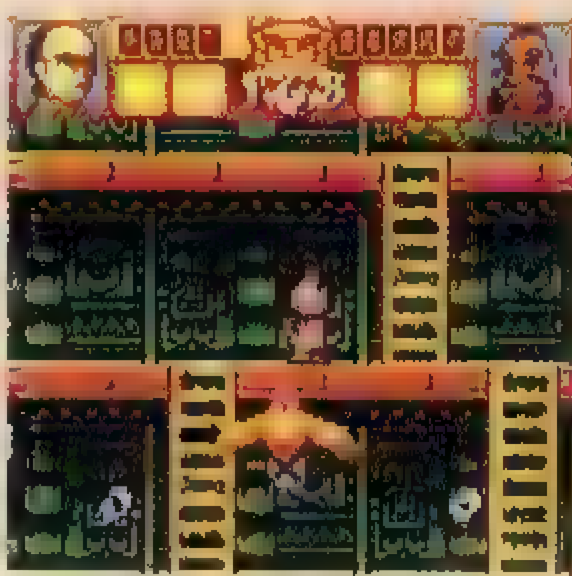


黄飞鸿之西域争霸

[illegible] [illegible]

[illegible]

《黄飞鸿之西域争霸》是一款休闲娱乐与竞技融为一体的游戏。在游戏中，你就是身怀绝技，刚正不阿的黄飞鸿。游戏有简单和困难两种模式，刚开始玩时，建议在简单模式里操练技巧，当你能顺利地通过简单模式时，你就可以向困难模式进军啦，困难模式中的对手相当强悍，一不小心你就会GAME OVER。游戏中你会得到多种道具，每种道具都有各自的作用，或好或坏，这些都需要玩家在紧张的游戏过程中，慢慢去体验吧 。

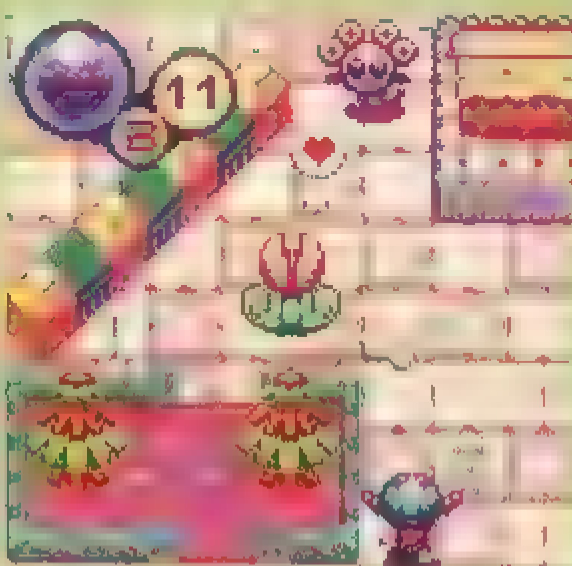


泡泡糖

[illegible] 上市日期：2005年10月

适用机型：Java

在游戏中，玩家扮演一位泡泡战士，为了解救自己的家乡而与一群嗜糖果如命的小怪物进行一场场泡泡纷飞的战斗……游戏分3种难度。在这糖果般的世界里，街道、房屋都成了奶酪、巧克力的模样。还有古灵精怪的敌人到处横行，各种泡泡成了与怪物作战的武器，它们不但属性、大小、速度都各自不同，而且还会互相碰撞反弹……这就需要玩家充分发挥它们的妙用去拯救自己的家园，赢得最后的胜利。

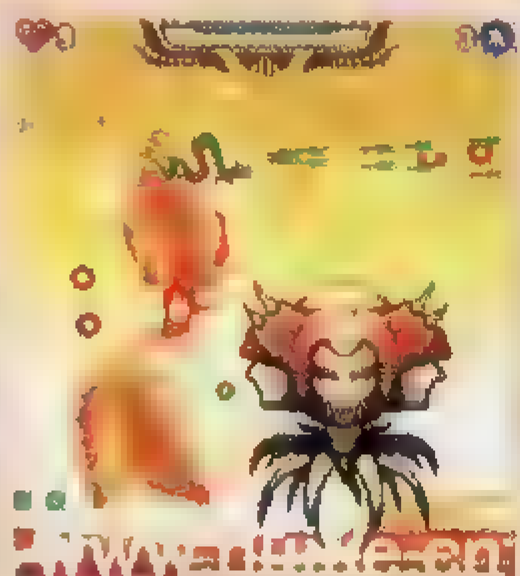


[illegible]

[illegible] [illegible]

[illegible]

相传水神共工惹恼了天帝，天帝在火神祝融的帮助下将共工包围在不周山。共工撞在不周山上，整个天庭破了一个大洞，曾被四圣兽合力封印的妖魔鬼怪趁机打破结界，降临人间。于是，镇守四宫的四圣兽再次投入了战斗……游戏提供了四种主角、19种敌人、七个关卡以及数种绚丽夺目的全屏必杀技。游戏引进了RPG中熟悉的扮演模式，玩家可通过购买道具来增强自己的作战能力，以更强大的火力迎接各种怪兽的挑战。



邦德女郎

[illegible] [illegible]

适用机型：Java

这是一款动作游戏，玩家扮演的主人公曾经有一个作为特务身份的秘密过去。为了过上和平安详的生活，你与儿子隐姓埋名的生活着。但这宁静却被一个神秘的组织打破了。他们绑架了你的儿子，逼迫你重新走上特务之路。游戏中带有很强的策略性，不仅需要有技巧的格斗，还要搜集足够的卡片才能解锁封闭的大门，最终完成游戏目标，解救出你心爱的儿子。游戏共有三十二个关卡，想要打穿要颇费点时间。



通灵学院



精灵、矮人、天使、恶魔、以及龙与地下城……由这些构成的奇幻世界为我们的游戏生活增添了无数乐趣。想知道这些东西背后的典故吗?想了解更多奇幻世界的背景知识吗?在通灵学院里,各位将学到一切关于奇幻世界的知识。

讲师:玖羽　责编/暗凌

杂兵的系谱之二:恶梦中蜿蜒蠕动的黑暗

在大多数奇幻背景的游戏中,与深黑的山洞、庞大的地下城相伴的,都是那无穷无尽、等级从低到高的敌人;而在这些敌人中间时时出现的,有一种令人恐惧的身影:这身影有时是骷髅僵尸这种不值一提的低级怪物,有时则是吸血鬼、巫妖这样战斗力超凡,必须认真对待的强敌。——没错,这次要说的,就是不死生物(Undead),邪恶法师的军队里总少不了它们的存在,黑暗势力也每每利用它们来做最忠实的仆从。

Undead这个词之所以译为“不死生物”,并不是因为它们不会死亡,而是因为它们已经“死过一次”,所以就不会再有真正的“死亡”。当然,它们并没有复活,而是在种种超现实力量(魔法、黑暗力量,等等……)的操纵下重新活动,因为它们事实上已经死了,所以和生前相比,它们的生命力更加强韧,而且除了高级不死生物之外,它们都没有自己的思想,是最好的工具和奴隶。

在远古的神话中,巫师或邪神操纵尸体为自己服务的事例就屡见不鲜。泰西诸神话均能见到类似的记载;这无疑来自人类最古老的恐惧,即对死者和死亡的恐惧;即使到了科学昌明的现在,这潜意识深处的恐惧仍然没有变化。——君不见,恐怖游戏或电影里的主角十个有八个都是这些“不死生物”吗?它们在奇幻世界里占有自己的地位,也就是理所当然的事了。

不死生物的种类千变万化,一篇短文很难道尽。它们的分类也令人眼花缭乱,目前最具可行性的大概就是很久以前一篇翻译短文中提到的四种类分类法,虽然那种方法也不能免除强词夺理之嫌。但除此之外,似乎也没有更好的分类法了。本文即暂以此分类法为基础,简要地将各种不死生物介绍如下:

第一种是已经死了而被“激活”从而得到活动能力的不死生物。这是所谓“不死生物”最标准的模式。其中最著名的,就是骷髅(Skeleton)和僵尸(Zombie)两大类了:它们之间的区分,也就是骨头架子上还有没有肉而已……有多少奇幻游戏里看不到它们的表演呢?其实它们算不上是邪恶或善良,因为它们并没有自己的意识,只是被魔法力量驱动着行动而已,和机器人一样。如果忽视它们的外表的话,其实无论对哪一方而言它们都是最好的兵士:僵尸皮糙肉厚,相对地,行动非常迟缓;骷髅瘦小精干(汗),但骨头不太能经受打击。即使是更高级的怪物,还是脱不开这两种基本的模式;就是那种穿着清朝官服、脸上贴着符、一跳一跳的中国僵尸,也没有太大区别。顺便

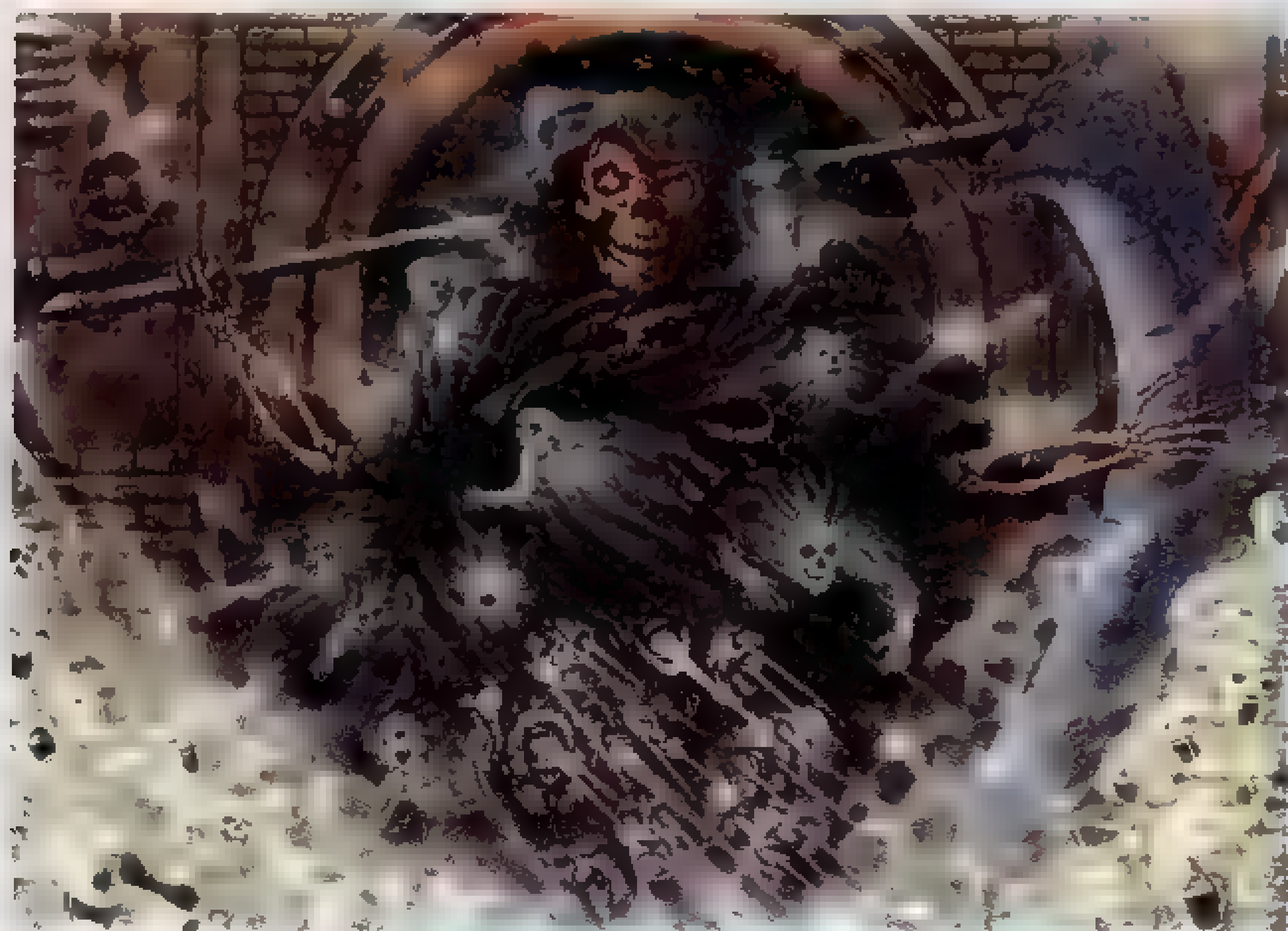


奇幻作品中最标准的骷髅形象

一提，《生化危机》系列里的丧尸，虽然跟僵尸别无二致，但它们还算是真正“活着”的，只是感染了G病毒才变成那样而已；所以它们不能算在不死生物之列。

第二种不死生物，虽然已经死亡，但和第一种比起来有着更强的生命力；所以，它们还保留有自己的部分意识，也有更高的自由性——也就是说，更为危险。它们的队伍中包括食尸鬼(Ghoul)、妖鬼(Ghast)、尸妖(Wight)以及著名的吸血鬼(Vampire)等等，这些怪物的典故通常都由来已久，如“食尸鬼”最早是阿拉伯传说中一种吃死尸的怪物，“妖鬼”来自西方的民间传说，“吸血鬼”就不用我多说了……不过，现代奇幻作品中食尸鬼和妖鬼的形象，还是来自著名恐怖小说大师H.P.洛夫克拉夫特缔造的“克苏鲁神话”体系。在这个伟大的现代恐怖神话体系中，有一个名为“幻梦境”(Dreamlands)的世界，这个世界中栖息着种种邪神和恶梦的化身；而这其中就有名为“食尸鬼”和“妖鬼”的怪物，它们在深深的地洞里穿行，凶残敏捷，以尸体为食——这一形象一直流传到今天，包括《魔兽争霸》中不死族的那个一级兵在内，也都保留着它们传下来的影子。

第三种不死生物和第二种基本相同，唯一的区别就是：它们没有实体。这就是那些被我们称作幽魂(Wraith)、幽灵(Spectre)、鬼魂(Ghost)，甚至就是直接叫做“影子”(Shadow)的东西；它们的肉体已经不复存在，而是靠着特殊的方式(按照D&D的说法,是“负能量”)维持自己那虚幻的形体；它们有记忆和思想，但感觉是完全虚拟的，因为没有肉体嘛……这一方面是很方便，比如让人眼看不到、穿墙、飞行等等；但另一方面，它们不容易对现实造成干涉，现实也不容易干涉它们。在奇幻游戏里，这就表现为，幽灵这样的生物用普通武器很难伤得了，而它们的打击并非直接攻击肉体，而是直接损害人类的生命力，所以用普通防具也很难防御……总之和前两种不死生物比起来，是普遍要强上一个级数的敌人。当然，这也只是就一般而言；作品和世界观不同，对幽灵的设定自然也不一样。有些作品里把幽灵当作纯粹无害、甚至是搞笑的存在，也是可以的啊……


↑死神一般以黑衣和手持巨大镰刀的形象出现。



最后是第四种不死生物，完全特殊的一类。它们和前三者完全不同，前三者都是已死的生物重新获得活动能力，但这第四种乃是由活生生的生物直接丧失生命力而变来。这一种不死生物为数较少，但均是不死生物中最强的一类；它们的代表就是巫妖(Lich)，在魔法师身上进行魔法仪式，使肉体失去生命，使精神在自己的尸体里永生的怪物。某些世界观下的木乃伊(Mummy)或不死骑士(Death Knight)也是这样。它们除了肉体已死之外，和生前完全没有区别，新得到的不死生物特性使它们超脱了死亡；读者最熟悉的例子，大概无过于《魔兽争霸》中的巫妖了吧；那确实是这第四种不死生物之代表中的最典型一类。而巫妖王耐奥祖则是“半神巫妖”(Demilich)，在悠久的生命中得到了神祇般力量的Lich。此外，包括某些D&D世界中的“善良巫妖”Archlich，或精灵所变的贝诺巫妖(Baelnorn)等,都可以分类为第四种不死生物。另外,《魔兽争霸》里不死族的大部分部队都属于第一种和第二种不死生物,只是换了许多花头而已；别的游戏、别的世界也都是一样，不管如何花样翻新,不死生物的上述这些基本种类总是不会改变。

女生游戏GO

文/nakazawa　责编/暗凌

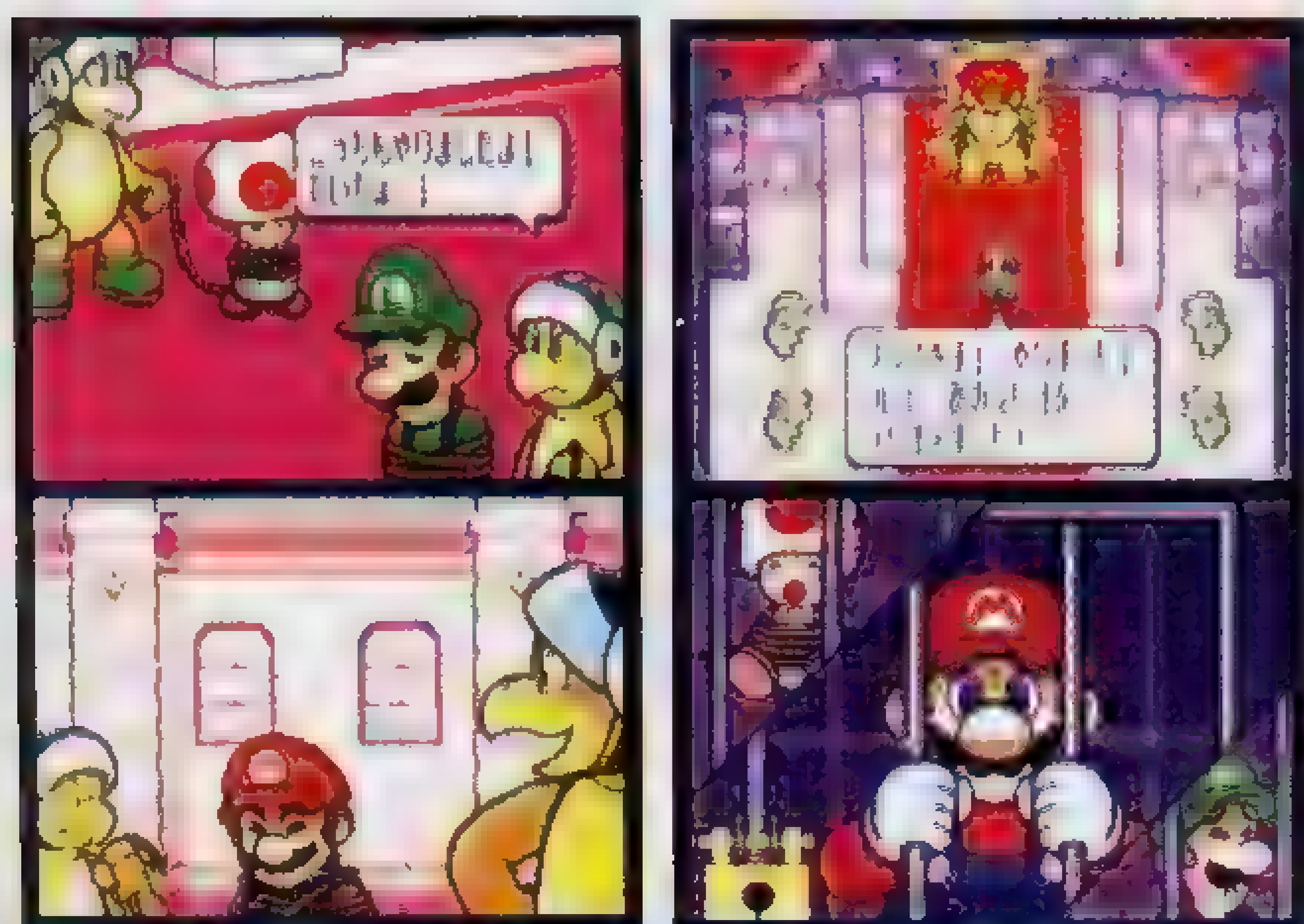
超级公主碧奇

发售日：2005年10月20日　厂商：Nintendo

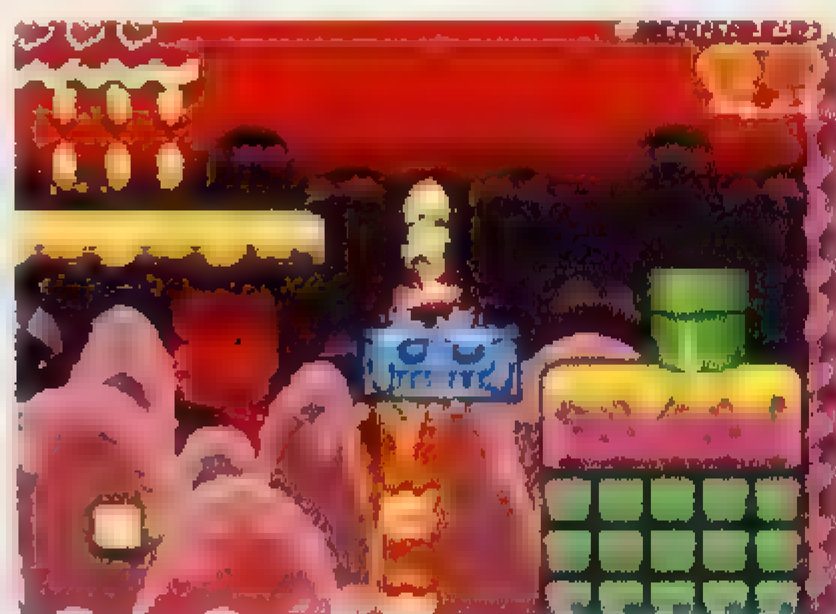
要说到近期最适合于女生玩家们的游戏，那么目前炙手可热的《超级公主碧奇》应该是不二之选了，这款游戏早在公布之后就一直受到大家的关注，因为这是马里奥系列首次以碧奇公主为主角的游戏，并且故事背景的设定一反系列的惯例来了个大逆转，居然成了马里奥兄弟被库巴绑架，反而是以往总被绑架的碧奇公主翻身一变作为女英雄前去解救他们，仅从这一点来看，就足以吸引眼球成为卖点。

游戏的背景舞台发生在蘑菇王国附近不远处有着喜怒哀乐之杖的“喜怒哀乐岛”上，据说得到这把杖的人能随意控制喜怒哀乐并拥有不可思议之力，一直蓄意报仇的库巴却得到了这个神杖，且借助其力量绑架了马里奥兄弟。在城堡外散步归来的碧奇公主得知此事后，就毫不犹豫地带上雨伞作为自己的同伴，前往充满荆棘的喜怒哀乐岛展开自己的首次冒险之旅。

整个游戏的氛围类似于《星之卡比》系列，给人营造出一种简单轻松的感觉，虽然是2D但色彩丰富的可爱画面渲染出一个如童话般的绚丽世界，再配以悦耳的背景音乐，我们几乎可以将其当作为传统《马里奥》系列的女生版。不过要是因此而认为游戏难度不大的话那可就错了，本



作的关卡设计相当有特点，机关、路障等对于技巧性的要求都很高，所以说在难度上一点也不含糊。本游戏还



有个特别之处是利用游戏舞台设定的感情色彩而将碧奇公主的喜怒哀乐融入游戏中，在闯关涉险中，很多地方都要使用在下屏幕的喜怒哀乐这四种特技来通过，比如产生大笑的“喜” 能够造成急速旋转龙卷风，不仅能使碧奇浮空，而且也能够把卷入其中的敌人抛向高空；“怒”产生的怒火除了能打倒碧奇周围的敌人外，还能摧毁砖块等障碍物；“哀”则是使哭泣的碧奇引发洪灾，她的眼泪除了能冲垮路障、添满空地和破坏机关外，还能灌溉催生植物，为自己搭路；至于“乐”则可让碧奇恢复少量的HP值。不过这些特技发动时都会消耗力量槽中一定的值，需要通过得到水晶石或让雨伞吞吃掉敌人来进行恢复。除了碧奇自己本身的这些操作技巧外，还有一些配合雨伞使用的技巧，比如叩击、吞食敌人，化为可以让碧奇在水上移动的工具和倒挂在传输缆上滑行移动，另外也能够在蘑菇仔的商店中购买能长时间滞空的飘浮技、从空中急速下坠的攻击技以及通过短时间积蓄后再放出飞行道具的攻击技等这些配合卡萨的技巧，应当说丰富的动作操作技巧使本作能够让人快速的上手，这对于各位女生玩家们来说就能够很快地适应和融入到游戏之中。

游戏舞台喜怒哀乐岛共分为八大区域，如平原、森林、鬼屋等等，每区域里包括五个普通关卡和一个BOSS关卡，在各关卡中基本上都有三个被绑架的蘑菇仔人质需要由碧奇来解救，当然在游戏途中顺便也要收集金币，另外本作也包括有其他充分利用到了触摸屏特性的小游戏、解谜、图鉴和音乐欣赏等模式。

孟嘉宁	游戏时光，记忆中最美的所在！
读者资料	男，15岁，福建周宁县医院，355400

女生SHOW



在《洛克人ZERO》系列中有着可人外形并以一身粉红系着装登场的雪儿，是曾经在阿尔卡迪亚从事半机器人与电子精灵研究的天才美少女科学家，她不仅有着卓越的科学才能，而且更拥有一颗热爱生命和爱好和平的心。哪怕是那些被人们所遗弃和排挤的半机器人，但在作为人类的她的眼里也是同样值得珍重的，所谓半机器人就是那些被怀疑是非正规的机器人，然而其实他们却也是正常的机器人。不过因为能源紧张的问题，传说中曾和ZERO一起拯救过世界的英雄X现在却想要处死这些他们认为是浪费着能源的半机器人们，于是雪儿在废墟中领导和建立了反抗军基地，专门收纳着那些被指定为非正规的半机器人们，这是为了延续半机器人们的性命而战斗和抗争着的最后基地。

但反抗军的能力有限，根本不足以抵抗对方的攻击，不少的半机器人也都已牺牲在前线，为了拯救半机器人们的世界，雪儿不得不去唤醒了被封印在地下研究所沉睡100年之久的ZERO。尽管如此，但是战争始终不是长久之计，一向爱好和平的雪儿更不想让这场残酷的战争持续下去，为了给与新阿尔卡迪亚之间的斗争画上休止符，她每天都在废墟里的基地专心从事于能源相关的研究，她希望在开发出来新的能源系统后，就能让新·阿鲁卡迪亚没有理由再以能源紧张为理由挑起事端。



特别推荐

听到《宝宝从哪来》这个名字的时候，大概大部分玩家都会疑惑游戏内容是什么，作为《愿为你而死》的续作，这款游戏秉承了那种独特的风格，一个人玩非常精彩，大家一起玩同样乐趣无穷。游戏里特别设计了一个一机多人的模式，规则是按照屏幕上的提示按住对应的按键，保持这个状态把NDS传给下一个人，当第二个人按住要求的按键时，第一个人才能松手，就这样一个传一个，看最多可以传递给多少人。普通难度下只需要按住一个按键就可以了，而Hard难度则要求按住三个键，甚至还要对麦克风吹气，难度不言而喻。这个玩法是人越多越有意思的，但是传递NDS的时候千万要拿稳了哟，即使碰到一起玩的MM的手也别激动，心动了吗？那就快去叫上好朋友们一起来挑战吧！



芮祥文	看着想要的掌机是眼馋的，摸摸自己的口袋是无奈的，无助地离开橱窗是痛苦的。
读者资料	男，19岁，山东烟台，264000



玩具 TOYS! 小屋

《我的女神》系列虽然没有正式登陆掌机，不过本天意在平时还是抵挡不住女生桑麻的魅力将TV版《女神》转成MP4放到PSP上观看，这期正好在模型店里碰到有贝露的手版，遂放出来供各位女神爱好者欣赏 。 责编/天意

介绍了这么多期的高达，我们来换换口味吧。对于永野大神的《五星物语》我想说什么呢，多余的评论都显得那么微不足道。本期就主力介绍下《五星》中的雷德幻象PLUS吧，雷德幻象是属于蒂尔塔贝伦星东方古利斯王国天照帝直属私人禁卫军“东方第一等幻象骑士团”成员幻象骑士的专用MH。

PLUS版比普通版的幻象增加了式典用骑士枪，是此系列的第三作。外形继续保持了五星MH模型一贯的优良，制作难度仍然很大,完全是上级者向的模型，没有足够的水准是做不来的。上色也完全需要自己动手，但完成后的成就感的确不一般，与高达模型放在一起绝对显得与众不同。

雷德幻象式典装甲版
- 发售商:WAVE
- 4410日元、2005年10月
- 1:144、全高15cm







周末无事上街闲逛，路途中偶遇一小店，入内详观，竟觅得一罕物，旁人问道是甚，答曰：狗牌。

其实这就是吉翁公国的士兵狗牌，在战场上为了辨别战士尸体身份的铭牌。此物制作的相当精细，铝合金制品，很轻也很硬，正面是吉翁公国的国徽，反面是所属军团番号，还有一片供刻上个人资料用。

小说版《赤色彗星的肖像》中登场的女王大人，只有17岁，但是已经展现出了她的新人类潜质，并为赤色彗星——夏亚（卡丝帕·戴肯）所吸引，整天喜欢缠在他的身边，拥有一般小女孩的个性，也有十分好强的一面。

小说版第7卷初回完全限定版由角川书店发行，将在2006年3月上旬以1995日元的价格发售，附送哈曼女王大人的彩色PVC，全高大约12cm，女王大人的粉丝千万不要错过哦。





→↑少女时代的哈曼还是非常漂亮和清纯的。她的服饰是特制的吉翁女性装，粉红的短发还没留成标准扫把状。m(_,_)m

下图是卡丝帕·戴肯的妹妹塞拉·马丝的出浴装手办。大姐姐很漂亮的哦。



光荣的《真·三国无双》系列将吕小强塑造成一个超级塞亚人：游戏中全身360°攻击判定，超级BT的无双模式，最高的攻击力，还有浑身会闪金光的真无双模式。



中国文化深远流长，三国更是一段十分精彩的历史,韩国的三国爱好者们根据《三国无双》中吕小强的造型制成的人物手办,摆出的POSE更是霸气十足。



PG寻宝团

责编/天意

本期让各位读者大人欣赏一下PSP UMD VIEDO的宣传海报，虽然电影大家基本上都看过，不过在PSP上观看的效果肯定不一样的。近期PSP的大作就是GTA了，天意的朋友也意外地淘到一本PS2版GTA的OST，本编理所当然地先行抢过来拍照啦。

UMD VIDEO

for PSP

秋季，鬼怪将在UMD上出没。

好评发售中！

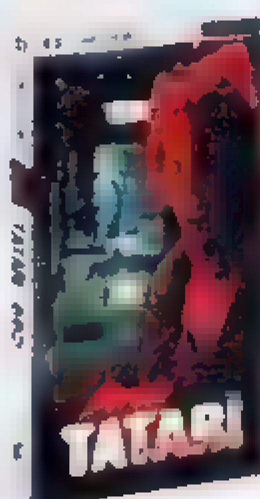




他们的目的是从鬼怪手中拯救世界。

捉鬼敢死队

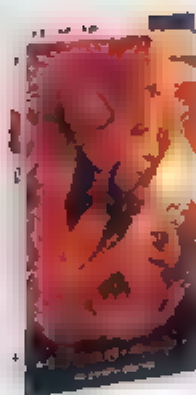
UMS 10488



谁能平安度过一晚就可获得1亿元。

TATARI

UMS 31963



和最强的敌人以及命运斗争。

蜘蛛侠2

UMS 34821



生存下去就是我的任命。

生化危机2

UMS 34791



这次由恶魔来保护人类。

地狱男孩

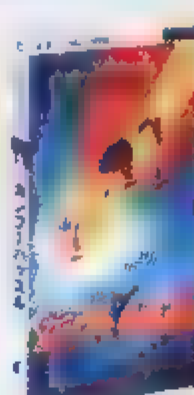
UMS 34856



比前次还要恐怖。

狂蟒之灾2

UMS 36211

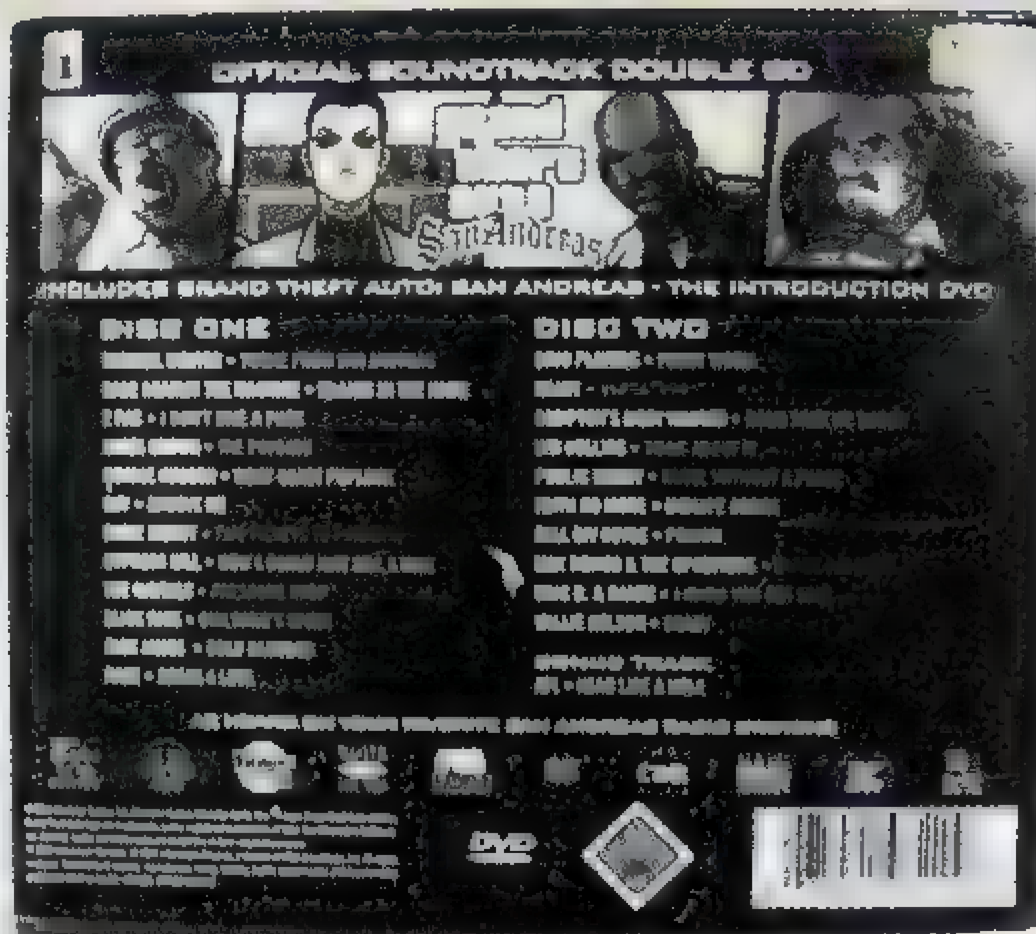


凌驾于《少林足球》之上的究级功夫。

功夫

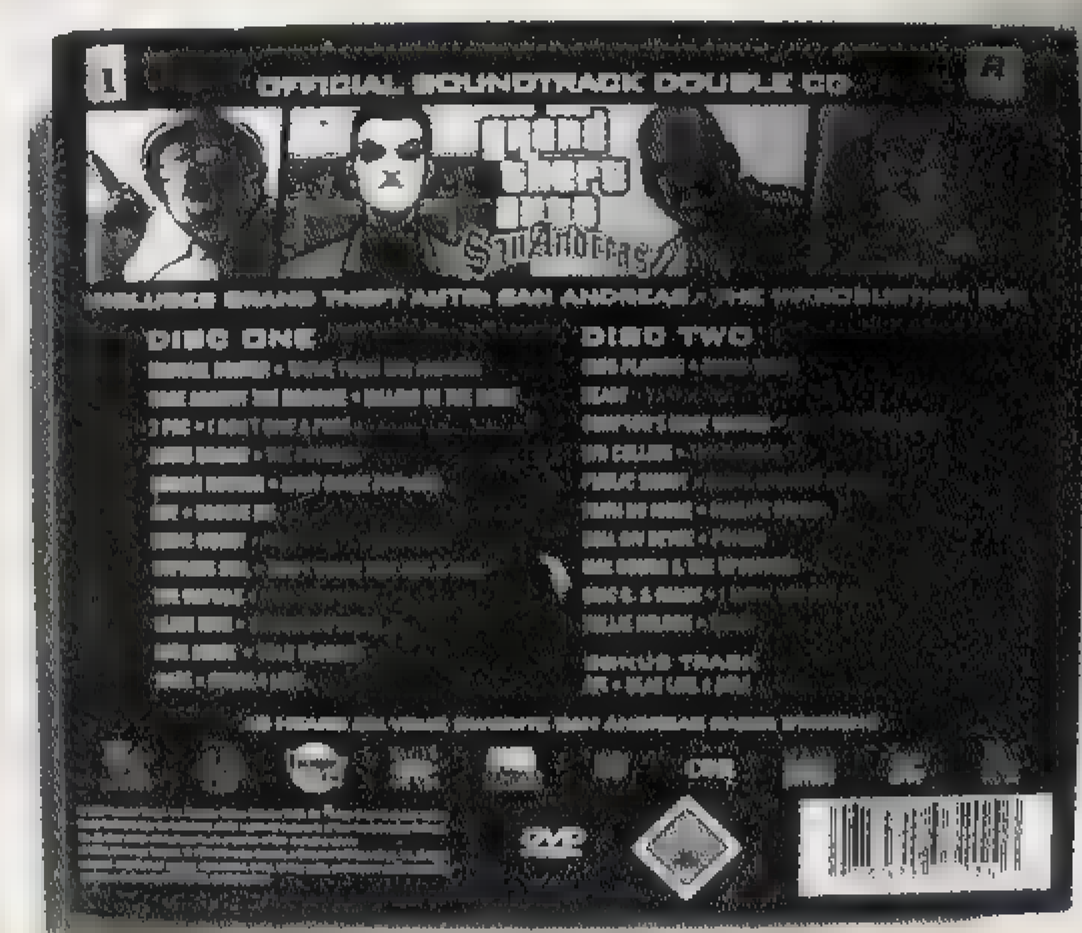
UMS 36423

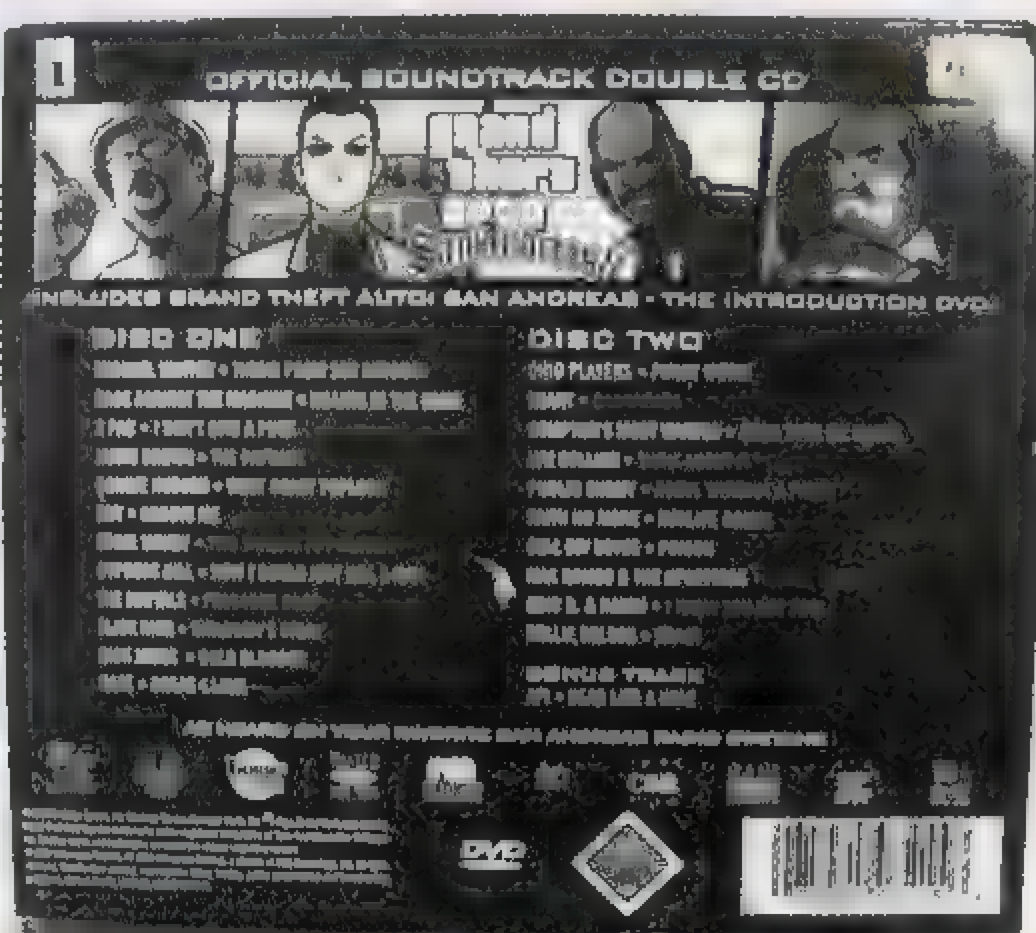
随着各大电影公司发行的电影越来越多，PSP UMD VIDEO格式的电影也开始大量地涌现，掌上的家庭影院将随之而生。













前几日朋友和天意说在北京小市场上淘到一件宝贝，虽然是二手的但是国内依然很少见，而且价格也很便宜，我一细问，才20元，究竟是个什么宝贝呢，这里就把图放出来给大家看看吧。

DVD版的GTA原声音乐集，一共四张碟，纸盒封装，封皮上有所有歌曲的目录，DVD碟是全黑色的那种D5碟。呵呵，喜欢淘旧货的朋友可得留心一下身边的小市场哦。





口袋百科　漫谈特性

特性是GBA《口袋妖怪》游戏新增的要素，由于在游戏里与NPC对战时己方PM的等级往往比对方PM高，招式威力大，属性上克制对方PM（NPC不会随便交换PM）而容易取胜，特性这一要素往往不被大家所重视。但是在BOT、NB或与其他玩家联机对打就不同了，人与人的对战是复杂的，特性的选择尤为重要。现在我们围绕对战来对PM特性进行分类（我们这样分类是为了便于玩家对特性的掌握和选择），说明特性在对战中对PM的影响。

特性一共有76种，其中恶臭、逃跑、发光、拾荒四种特性在对战中毫无用处，只在游戏中才有用处，其他的72种特性可以分为以下几类：

1、特性盾类：蓄水、蓄电、引火、浮游、神奇护符，这类特性可以抵抗一些招式使之无效。蓄水、蓄电特性有回复HP的能力，神奇护符特性更是只有克制的招式才会造成伤害，而引火特性PM受到火系招式攻击时无效而且提升自己的火系招式威力0.5倍。在对战中先读对方使用这类招式然后换上让这些招式无效的特性的PM是常见的技巧。

2、能力影响类：威吓、瑜伽之力、大力士、上进、神奇鳞片、加速、紧张、正极、负极、复眼、翠绿、猛火、激流、虫之预感，这类特性会影响PM的能力。威吓特性常见于血翼飞龙（373/189）、暴鲤龙（130/53），由于上场时给对手物攻下降一个等级，间接地等于给自己加了物防。瑜伽之力、大力士特性只有瑜伽猴（308/77）和大水鼠（184/56）才有，物攻乘以2，本来瑜伽猴物攻极限240被乘以2后变成480，比大猩猩（289/38）的460还要高20，而且瑜伽猴会影子球这个覆盖全PM都伤害的招式，带上速度果然后忍耐加起死回生更是无PM能挡，所以现在大多玩家都自觉不用了。具有大力士特性的大水鼠算上特性后物攻也变成437，而且用起气合拳威力一点也不差于巨甲（248/383）、卡比兽（143/298）之流。上进、神奇鳞片特性在睡觉、麻痹、冻僵、中毒、烧伤时物攻/物防乘以1.5，上进特性的PM有赫拉克罗斯(214/168）、大麻燕（277/26）、圈圈熊（217/359），赫拉克罗斯和圈圈熊都可以用睡觉+梦话的组合进行攻击，利用特性攻击加威力，更可以配合“空元气”来组合一个高威力的招式。神奇鳞片特性如美丽龙（350/141），本来特防就已经不错了，加上特性使耐久能力非常强，物攻极限的卡比兽一个气合拳打中异常状态下物防极限的美丽龙只伤90—107滴血(美丽龙HP极限394)。加速特性是音速蝉（291/43）的成名因素之一，每回合速度提升一个等级，加上音速蝉会舞剑、影分身、接力，使之成了接力队重要的一员了。另外阳阳玛（193/338）也有加速特性，配合攻击果加上替身起死回生组合也是不错的组合。其余的如正极、负极特性在双打时可以考虑用，单打时起不来作用；翠绿、猛火、激流、虫之预感特性都是在HP在1/3时生效，可以用忍耐/替身组合，火鸡战士（257/6）、赫拉克罗斯在忍耐后使用本系招式不但有属性



修正还有特性修正，杀伤力也是很强的。

3、异常免疫类：柔软、精神力、迟钝、失眠、自我中心、水之掩护、免疫、活跃、熔岩装甲，此特性可以防止某种异常状态的产生。如防止流行的剧毒，免疫特性可使毒和剧毒无效。大家常用的卡比兽就有这个特性，卡比兽的另外一个特性是厚脂肪，其HP种族值与特防种族值都很高，当特盾用。一般没有人会用特攻招式打卡比兽,所以卡比兽应该选择免疫特性。不过，在这类特性中有些没有太大用处，像具有熔岩装甲特性多为火系PM,又会有谁会用冰系招式打火系PM?

4、天气类：暴雨、干旱、沙岚、托雨盘、气象锁、无天气、划水、沙隐术、叶绿素、气象台，天气特性在无天气对战时毫无用处,因此这类特性PM常存在于天气队。暴雨、干旱、沙岚特性上场时分别改天气为雨天、晴天、沙暴，而且效果永久。但因暴雨、干旱特性分别为海皇牙(382/199)、古拉顿(383/200)独有特性,且对战禁止用一级神兽,所以现在只有用招式祈雨、本日晴代替了。但效果只有5回合，远远不及特性的好。

在雨队中，必定有划水特性的PM，常为海马龙（230/186）、荷叶鸭（272/21）。不过荷叶鸭还有一个特性：托雨盘，其耐久力强，消耗对手PM非同一般，而且雨天里托雨盘特性更有它著名的回血四步曲，所以荷叶鸭在雨队里用划水特性还是托雨盘特性就取决于是消耗还是攻击手吧。另外值得一提的是多刺菊石兽（139/294）也有划水特性，加上它是非神的水系第一特攻，雨队里有很大利用价值的。晴天队中众多草系PM都是叶绿素特性，在晴队里常见的有椰蛋树（130/271），它特攻高，只是速度慢了点，所以一般是后出招。但是在晴天队里特性效果速度乘以2后成了一个速攻的强手了，且晴天里太阳光不用蓄气，加上属性修正，椰蛋树用太阳光后能重创不少PM。最后是沙尘队，队里必有的巨甲，另





外还常见三合一土偶(344/132)、水狗(260/9)、钢鸟(227/115）这类耐久高，消耗力强的PM,沙隐术特性PM在沙尘队里更好地消耗对手PM。

5、捕捉类：磁力、踩影子、陷阱，这类特性有防止PM逃跑（野生）、阻止PM交换下场（对战中）的能力。踩影子特性的忍耐兽，鼓掌加反击/镜面反射的组合更是逆天而行。磁力特性是钢系PM（特别是钢鸟）克星，三合一磁怪（82/83）就是出名的钢系克星，高特攻加上金属音有什么钢系PM能挡?陷阱特性如著名的三地鼠，高速度加上专爱头巾后震一个废一个。

6、接触攻击伤害类：静电、毒刺、孢子、火焰身躯、诱人身体、鲨鱼皮，这类特性必须要接触的攻击（近身攻击）才有效果，所以这类特性都可以无视其存在，毕竟只有30%几率，效果生效时就当赚外快好了。

7、辅助类：厚脂肪、石头脑袋、怪力钳、甲虫盔甲、坚硬、吸盘、贝壳盔甲、自然恢复、潮湿、白烟、同步、锐利目光、脱皮、天之恩赐、复制、黏着、早起、避雷针、变色、隔音、鳞粉。厚脂肪特性如奶牛（241/376）、卡比兽等，奶牛有特殊招式的弱点，可以用厚脂肪来挡冰、火的招式。石头脑袋特性专门配合化石飞龙（142/297）、嘎拉嘎拉（105/273）的舍身一击，使舍身一击的副作用（自己也会受到反伤害）无效，这样可以安心使用这个高威力，高命中的招式。

怪力钳只是在于物攻上不会下降，而净体、白烟能保护全能力，特别是遇上威吓特性的PM时就更能体现它的好处。甲虫盔甲、贝壳盔甲特性效果一样，不被会心一击，特别是铁甲贝(91/261)这样盾牌PM，受到会心一击伤害也很大的，此特性必备。吸盘特性是吼叫、吹飞的克星，特别是接力队，知道对手用吼叫、吹飞PM时接力出吸盘

特性的PM，这样就可以安心强化了。

自然恢复特性用于交换下场后自动治愈异常状态，有此特性PM可以无视异常状态，换下后就解除了，免了队医上场和治疗两个回合。有同步特性的PM很常见，太阳伊贝（196/341）、影伊贝（197/342）、胡地（65/41）、超能女王（282/31）等都是，在遇到剧毒、电磁波时也给对手一个回礼，无疑是一个很好的干扰手段。锐利目光特性是打击接力队经常使用的影分身招式的好方法，常用的物盾钢鸟（227/115）就有这特性。天之恩赐特性如幸福蛋，招式的附加效果几率乘以2，一个冷冻光打过来就容易冻僵了（笔者曾试过7回合没有解冻），所以有天之恩赐的PM配招时应该同时考虑招式的附加效果。

复制是一个很好的干扰特性，特别是遇上磁力特性的三合一磁怪、蓄水特性的水伊贝(134/289)、乘龙(131/286)、蓄电特性的雷伊贝(135/290),浮游特性的三合一土偶等。其余的如黏着特性用来防止道具交换，避雷针特性在双打时才能体现出它的好处，隔音特性不怕吼叫,不被灭亡歌影响，不过要注意队医不要用芳香疗法，否则愈之铃便对隔音特性的PM无效。

8、消耗类：压力、毒液,压力特性PM很适合消耗,像出名的木乃伊(356/149)、水君(245/380）都是耐久能力非常强，压力特性加上回血招式更是为消耗能力更上一个等级。

最后还有一个可圈可点的特性：懒惰特性，要隔一个回合才行动一次。由于大猩猩的种族值总和为670，比梦幻、迪奥西斯等的还高，为了保持游戏的平衡，所以设置了这样一个特性给大猩猩。不过现在有很多例子看到带专爱头巾的大猩猩打游击的，而在双打时也很常见到队友用“特性交换”这招把大猩猩的弱点特性换走。

一口气说了这么多，在实战中慢慢掌握吧，灵活运用特性，在对战中更好地发挥PM的能力，从中体会到口袋游戏的真正魅力。

文/mj123



音乐欣赏

想必大家对《热带雨林的爆笑生活》这部动画非常熟悉吧，最让人惊叹之处恐怕就是主角小晴那超快的语速了，这一点在主题曲中得到很好地体现。《口袋妖怪》中同样也有类似的歌曲，叫做《ポケモンはらはらリレー》（むずかしい版），它们的演唱者都是同一人，正是声优中出名的快口爱河里花子。

从名字上后面那个注解“むずかしい版”来看，就可以想象到这不是一般人能模仿的歌曲了。虽然本曲从旋律以及配乐上都没有太多出色的地方，但爱河里花子的超快语速却给人留下了很深的印象。不过很遗憾的是，如果不看歌词，相信就算懂日语的朋友，恐怕也不容易听出来唱的内容到底是什么——据记录，她的语速可达到15秒194个字，虽然在声优阵容中她还算不上是一流的，不过这种独有的本领却是任何一个知名声优所没有的（笑）。在动画中爱河也担任了不少口袋妖怪的声优，其中最为熟知的就是可爱的杰尼龟，而她的声线也偏向活泼，配合那机关枪一样“嗒嗒嗒”的快口，很容易营造一个天真烂漫的形象。

虽然爱河里花子已经年近四旬，但我们相信她那颗永远年轻的心,也许以后我们会看到她更多的出色表演，当然也更不能放过她任何一首快口歌曲了！



↑左一是爱河里花子。

爱河里花子小资料

日文名：爱河里花子（あいかわりかこ）
生日：1967年10月7日
血型：O型
身高体重：152cm & 42kg
特技：空手道2段（相信快口也应该算在内）
出生地：神奈川县

杨钰龙	听说一个名叫“高中”的游戏只有三话,想战胜最终BOSS要在第一话和第二话积累战斗经验,在第三话疯狂练级才能做到,我已经到第三话了。
读者资料	男，17岁，天津市河北区民权门丹江里15门101，300251

口袋新作 口袋妖怪管理员抢先介绍

《口袋妖怪管理员》（ポケモントローゼ/Pokemon Torouze）于2005年10月20日如期发售了，作为《口袋妖怪》系列在DS上第一款益智类游戏，其游戏类型也许玩家们已相当熟悉，不过加入了口袋妖怪的捕捉等要素仍使游戏增色不少。游戏的售价为3800日元，国内第一时间出售的价格约270元人民币（相当于售价的9折），喜欢的朋友就抓紧入手吧。



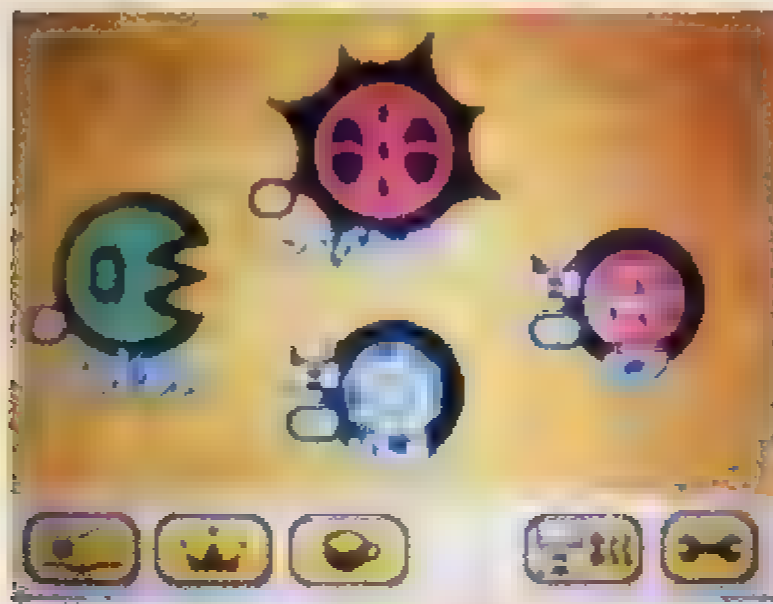
↑卡带的包装依旧是那么“吝啬”。

游戏的界面由11×5的矩阵组成，玩家可以通过正向或逆向调整每行或每列的PM顺序，让四个相同的PM连在一起就会消去。游戏一开始一个个PM就会从上方掉下来，玩家必须努力消去它们，游戏界面的左上角将会显示剩余的PM数量，如果玩家的速度赶不上掉下PM的速度，让所有55个格子都被占满的话，那只能很遗憾的game over了，当然玩家也可以选择无限模式，此时PM将会源源不断地掉下来的，玩家所要做的就是尽量撑得更久，这大概就是所谓的挑战极限吧。



有些时候玩家会有机会同时消去若干PM，这时不但有机会起死回生，得到的分数也会成几何急速增长哦。另外，有时候会出现百变怪，聪明的玩家一定猜到它的特殊作用了吧！在游戏中它都可以充当任何口袋妖怪而消去，非常好用。

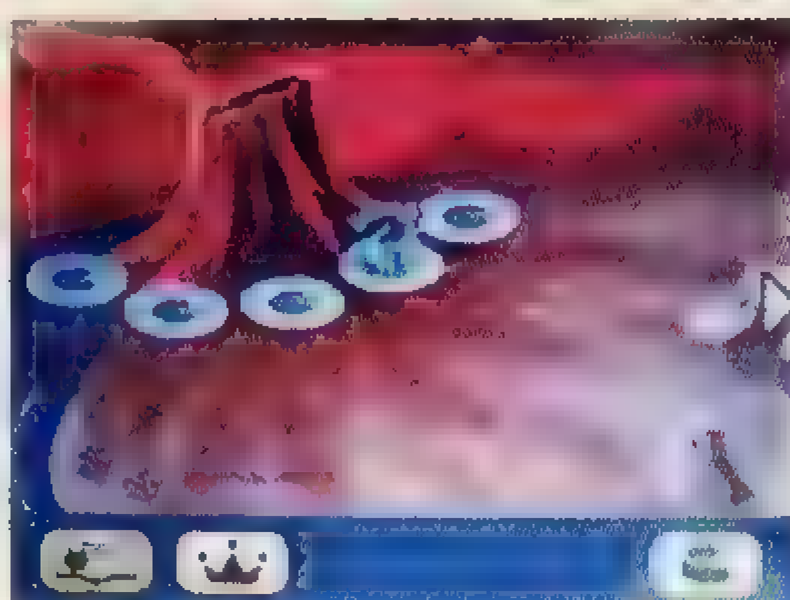
游戏有自由模式和冒险模式可选，在冒险模式中，玩家将要扮演一位叫做Lucy Lightfoot的时尚且动感的女生，她是正义组织中的一员，充满智慧而且身手不凡！



↑多模式选择、具有联机等多功能是该游戏的一大特点。

Lucy的上司就是P博士，作为正义组织SOL的总代理，P博士虽然行为古怪，但却是一个了不起的发明家，深受人们的爱戴，不用说，它的发明在主角的冒险过程中起了不小的作用！冒险的任务就是潜入邪恶的Phobos Army的内部并打败他们。玩家会带着强尾猴和雷电兽潜入敌人内部，然后用P博士发明的图鉴收集机对发现的精灵球进行扫描，并自动将4个相同的PM图鉴传送到P博士那里。

当然，玩家在冒险的过程中会不断遭遇敌人的攻击，比如像绿色蜜蜂似的Buzz将军，脚踩喷射器的Avery将军，强壮的Grock将军，他们都会在你的游戏中设置不少的障碍。



↑各关的Boss被你打败之后会逃跑并聚集在火山周围。

和其他口袋妖怪系列游戏一样，游戏里也有图鉴的收集，它会自动记录你从邪恶组织中救出的PM。图鉴的顺序是按照从妙蛙种子到迪奥西斯的全国图鉴顺序排列的，令人惊喜的是在游戏中可以遇到许多新的口袋妖怪！对于一些非常稀有的PM，玩家恐怕只有通过通信的方式才能获得了，玩家可以交流稀有怪兽的信息，然后系统就会提示这些怪兽的出现地点。



在击败了所有Boss后，玩家就有机会挑战隐藏人物Mr. Foo，作为一位收藏家，他甚至拥有邪恶组织都没有的稀有怪兽，必定是玩家不可错过的。在他那里，原本11×5的格子变成了11×7，因而游戏难度变得更大，但是却有机会获得其他方法都无法得到的极为稀有的口袋妖怪，向着传说中的口袋妖怪努力吧！

★游戏开始后即可开始点击移动精灵方块，不必等待倒数完成后才开始。

★方块的消去需要一定的时间，这段时间内不要闲着观望，而要抓紧时间移动其他的方块，当然也要注意别在方块消去之前就把它移走了。

★首次消去方块的时候要满足排成4个的条件，但在消去的瞬间其他方块只要有2块或者以上就能消去，如果错过这一瞬间就要再等排满4个方块才能再消去了，因此抓住这个时机移动非常重要！

文/PMGBA





我的勇吉拉不小心升到100级了，还能进化成胡地吗？

可以的，通讯进化并不需要等级的提升，只要联机传送后就能自动进化，然后可以再传回来增加图鉴。现在模拟器已经能够完美实现通讯的功能了。



两个雌性的迷唇姐能生蛋吗？我找了N久，也没有发现雄性的迷唇。

当然不能了……顾名思义，迷唇姐100%是雌性，所以只能和百变怪交配来获得小迷唇。



宝石版潜水洞窟中的推石怎么推？



如图所示，按顺序将各标号的石头向制定方向推动即可。



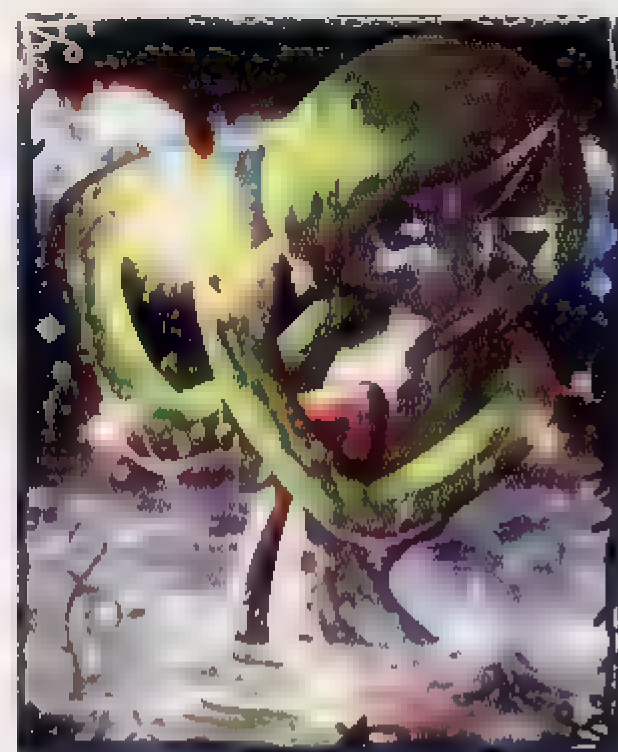
我的丑鱼已经吃不下糖果了，但是美丽度还没满，有办法补救吗？

没别的办法，吃满果子就没办法再继续增加美丽度了，也就不可能进化，只能再抓一只或生一只重新来。所以在喂糖果的时候注意别吃光滑度比等级高很多的糖果，要保证吃的糖果光滑度之和到255之前，美丽度（吃的涩味糖果等级之和）必须达到170，不然就进化不了。



红宝石386版图鉴可以升级吗？

386版的不足之处就在于全国图鉴和方圆图鉴的切换需要手动输入，这是游戏系统的设置造成的，所以只能利用金手指修改（如果是玩卡带，则可以将修改后的存档烧录到卡带中），其中202、386、日文、中文使用如下金手指：



4EC15694B93783B4
410DF50B39B4BE8C
151ACE56E4F0AE2E

英文版使用：

E7343B1C1E9465D8
03C39BA2B0541E66
85DC5BF376315A10

输入以后，在图鉴里按select，发现里面多了一个选项，天元图鉴和全国图鉴，选择全国图鉴就可以显示所有386个pokemon了。如果是火红、叶绿版则建议等通关满足条件后让博士自动为你升级图鉴。此外，是否升级为全国图鉴并不影响对尚未出现在图鉴中的精灵的使用。



空贝和剩饭哪个好用呢？

空贝将对方损伤的1/8反馈给自己，而剩饭是自身的HP每回合回复1/16，各有长处，关键取决于实战中的情况。一般而言，如果你的pm擅长于攻击，则使用空贝恢复的血多，缺点就是回复量不够稳定；如果擅长于防守，要打持久战，则剩饭是最好的选择。

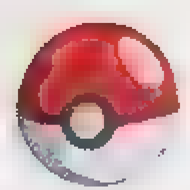


皮丘如何进化为皮卡丘？

通常情况下人们是不会这么做的，因为皮卡丘比皮丘得来容易的多，不过如果是要遗传另当别论，你可以通过提升皮丘的亲密

马宇	以前,别人问我长大以后会去哪工作,那时我真不知该怎么回答,现在我会自信地说:我要当《电子天下掌机迷》的小编!
读者资料	男，14岁，广西桂林第五中学初04级6班，541001

度来达到进化的目的。同样的道理小迷唇、小电兽等也是要通过亲密度进化。



游戏开始出现的“怪异事件”选项是怎么回事，我按了后并没反应？

这是通过在商店输入了特定的词语后得到的e-card的选项，需要连接好刷卡器后才能进入选择。





怎样才能让PM正常中病毒(非金手指)呢？

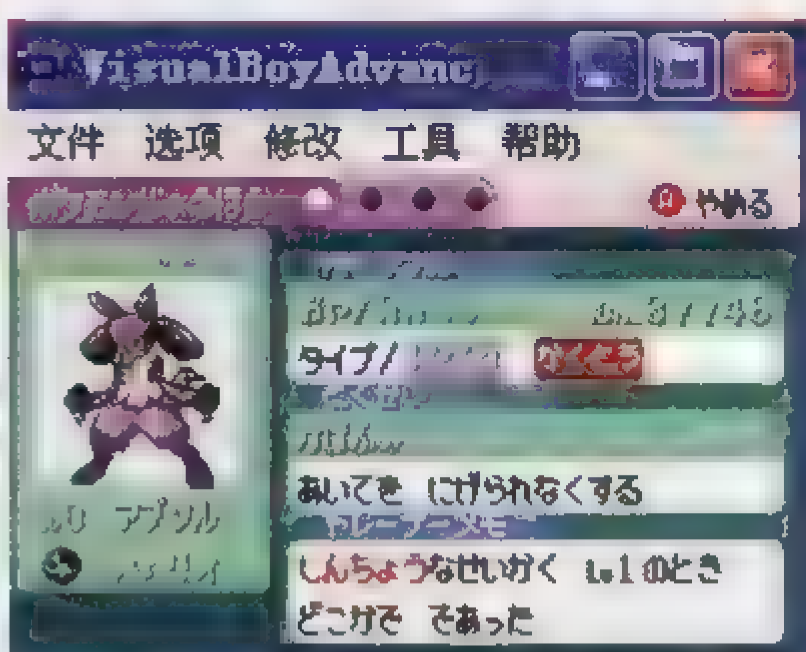
方法：1、战斗，战斗后有3/65536的概率感染病毒，比遇到闪光的还难……之后把中病毒的PM带到PC中心恢复，身上其他正常的PM也有1/3概率中毒；

2、联机，通信交换带病毒的PM，换的本来没中毒的PM也会被感染。



如何通过记忆棒来实现捕捉绿宝石中没有出现的精灵？

实现并不难，首先把绿宝石的存档复制入记忆棒，再将该存档写入其他宝石版本卡带，开始游戏，捕捉你希望得到的绿宝石中没有的精灵，存档，再把这个存档复制入记忆棒并写入绿宝石卡带即可。





金银版的发电厂怎么过啊，我找不到零件？

首先要到发电厂和boss对话，然后再回GYM遇到火箭队员从里面冲出来，到达一个单格的水面上（位于左中方，可以游水过去，也可以在左上的岸上拿）得到隐藏的零件，再交给发电厂可以引发剧情。



口袋水晶版雪拉比如何捉？

到达黄金市后直接去挑战GYM，然后到PCC补血，出门时护士mm会追上你并送你GS球，把它给岩铁(帮你做球的那人)，第二天再去找他，他说ウバメの森有骚动，去调查森林的庙宇，No.251就出现了(LV30)！许多朋友说并不会得到GS球，这是因为这一情节原本是水晶版的隐藏剧情，需要在战斗塔完成一定的任务后才会发生，而国产的中文版水晶因翻译不当导致的bug使这一情节无条件出现（因祸得福……）。如果你第一次到PCC出门时没有得到AIRSBALL，是因为你的ROM是正常版本，也就是说以后也不可能得到了。



遗迹的拼图要怎么拼才算正确？正确了有什么反应？

没什么特别的技巧，因为不少图案都比较相像，所以不妨调换顺序多试几次，拼正确了会有“咚”的一声提示，之后脚底下会出现一个洞掉下去。



水晶版浅木市左边的大楼怎么进去？听说可以拿闪光的皮丘和皮卡丘，还可以跟数名超强训练员对战？

这幢大楼即传说中的战斗塔，需要将手机通过特定的装置与GBC主机连接，并拨打特定的服务号码后才能与各地的玩家进行联机战斗。无限联机功能可谓是水晶版的一大创新，可惜只限于日本玩家，而且程序比较麻烦，所以最终没有得到推广。国内的玩家暂时是没有办法进入的，也没有可以破解的金手指，实在遗憾。



听说王者之证有时候不会起作用？

对，王者之证（おうじゃのしるし）作为装备道具时的作用是让先攻的PM在使用攻击技巧造成伤害的同时产生让对方恐惧的效果，发动时对手在该回合不会攻击，发动几率为10%，只有先于对手攻击才会发动。在GBC的金银水晶版中，任何攻击技巧都可以与王者之证搭配产生效果，但在红蓝绿宝石和火叶版中部分技巧使用时王者之证不会被发动，例如普通系的缠绕（からみつく）等等。



听说日本最近发行了一套宠物小精灵的邮票？

是的，这是第一套由日本邮政正式发行的邮票，面值均为80日元，图案分别为皮卡丘、火恐龙、梦幻、烈空龙、小卡比兽，售价约合人民币70元。

高瑞航	以前拿着NDS感动，现在没钱买卡，但手里握着《掌机迷》一样感动。
读者资料	男，20岁，云南昆明西南林学院185信箱，650024

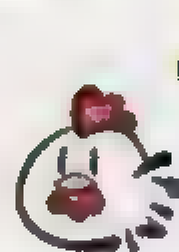
青青牧场



责编/暗凌
文/chinagba 一捂黄土











料理大赏

民以食为天，牧场的主角更是如此。每天辛勤劳作过后，都希望回家吃上热腾腾的饭菜，不过初期没有厨房，可怜的主角只能去酒吧、海之家吃些超级贵的小菜，或者就只能买药吃了，想想主角一没有了体力或疲劳过高，就得抱着药拼命灌……

厨房（台所）在自宅增筑两次后便可以通过精灵购物频道购得，之后还可陆陆续续购买到5件厨具，这5件厨具+不使用厨具便是本作的料理道具了。本作每种料理仅能使用一件厨具，这点和GBA版有着极大的不同，所以菜单也无法完全引用原GBA版。但这次的料理内容非常丰富，由原先GBA中的108种扩充到134种，加入了大量西式及中式的料理，例如西式的奶油焗饭，中式的烧卖、麻花以及馒头，看得人口水直流啊。擦擦口水，大家一起看看菜单吧。

首先调查厨房出现以下选

蒸し器を使ったお料理一覧
蒸しパン
チーズ蒸しパン
しゅうまい
茶碗蒸し
中華まん
カレーまん
蒸しぎょうざ
カステラ
蒸しケーキ
中式料理



主角的家

道具：フライパン（平底锅）

序号	日文名	中文名	需使用的料理材料	罐头出货价
1	野菜いため	炒青菜	包心菜+油	50G
2	焼きめし	炒饭	蛋+油+饭团	50G
3	お好み焼き	锅烙	小麦粉+包心菜+油+蛋	50G
4	フライドポテト	烤马铃薯	土豆+油	50G
5	コロッケ	炸肉饼	小麦粉+油+蛋+土豆+洋葱	1G
6	ポップコーン	爆米花	玉米	50G
7	コーンフレーク	玉米片	牛奶+玉米	50G
8	なす田乐	酱烤茄子	茄子	50G
9	卵焼き	炒鸡蛋	鸡蛋+油	50G
10	オムレツ	菜肉蛋卷	蛋+牛奶+油	50G
11	オムライス	蛋炒饭	蛋+牛奶+饭团+油	50G
12	焼きりんご	苹果烧	苹果	50G
13	カレーパン	咖喱面包	面包+咖喱粉+油	50G
14	フレンチトースト	法国吐司	蛋+油+面包	50G
15	ドーナツ	炸面圈	小麦粉+油+蛋+牛奶+奶油	1G
16	焼き鱼	煮鱼	中鱼	50G
17	焼きうどん	乌冬烧	乌冬+油	50G
18	焼きそば	千烧伊面	荞麦面+油	50G
19	天ぷら	天麸罗	蛋+小麦粉+油+鱼	50G
20	ホットケーキ	热蛋糕	牛奶+小麦粉+油+蛋	1G
21	ぎょうざ	煎饺	小麦粉+油+包心菜+洋葱	1G
22	リゾット	番茄汁炒饭	油+饭团+番茄+洋葱	1G
23	ドライカレー	咖喱炒饭	咖喱粉+饭团	1G

道具：なべ（锅）

序号	日文名	中文名	需使用的料理材料	罐头出货价
1	ホットミルク	热牛奶	牛奶	50G
2	ホットチョコレート	巧克力牛奶	牛奶+巧克力	1G
3	山ぶどう酒	山葡萄酒	紫色草+红酒+山葡萄	50G
4	かぼちゃの煮つけ	炖南瓜	南瓜	50G
5	鱼の煮つけ	煮鱼	鱼	1G

道具：なべ（锅）

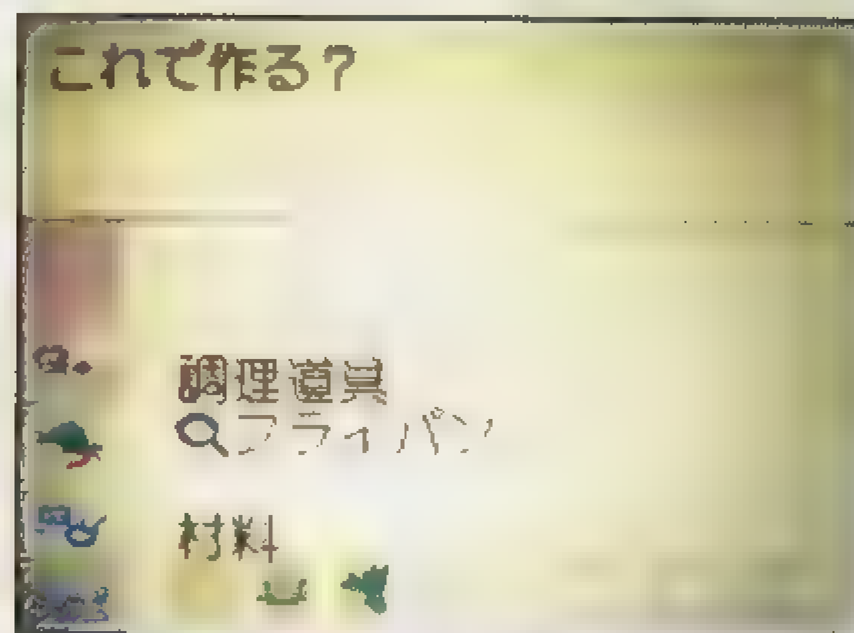
序号	日文名	中文名	需使用的料理材料	罐头出货价
6	おひたし	凉拌青菜	菠菜	50G
7	ゆで卵	煮鸡蛋	蛋	50G
8	大学いも	大学芋	地瓜	1G
9	水ぎょうざ	水饺	小麦粉+油+包心菜+洋葱	1G
10	いちごジャム	草莓酱	草莓	50G
11	りんごジャム	苹果酱	苹果	50G
12	ぶどうジャム	葡萄酱	葡萄	50G
13	オレンジマ-マレ-ド	橘子酱	橘子	1G
14	チ-ズフォンデュ	干酪	奶酪+面包	50G
15	うどん	乌东	小麦粉	50G
16	カレ-うどん	咖喱乌东	小麦粉+咖喱粉	50G
17	天ぷらうどん	天麸罗乌冬	小麦粉+天麸罗	50G
18	ざるそば	荞面条	荞麦粉	50G
19	天ぷらそば	天麸罗面	荞麦面+天麸罗	50G
20	ちくぜんに	筑前煮	竹笋+胡萝卜+香菇	50G
21	おかゆ	粥	饭团	1G
22	牛乳がゆ	牛奶粥	饭团+牛奶	1G
23	天ぷら丼	天麸罗饭	天麸罗+饭团	1G
24	たまご丼	鸡蛋饭	蛋+饭团	1G
25	シチュ-	炖品	小麦粉+牛奶	50G
26	カレ-ライス	咖喱饭	饭团+咖喱粉	50G
27	青カレ-	青咖喱	饭团+咖喱粉+青色草	1G
28	绿カレ-	绿咖喱	饭团+咖喱粉+绿色草	1G
29	赤カレ-	红咖喱	饭团+咖喱粉+红色草	1G
30	黄カレ-	黄咖喱	饭团+咖喱粉+黄色草	1G
31	橙カレ-	橙咖喱	饭团+咖喱粉+橙色草	1G
32	紫カレ-	紫咖喱	饭团+咖喱粉+紫色草	1G
33	蓝カレ-	蓝咖喱	饭团+咖喱粉+蓝色草	1G
34	黑カレ-	黑咖喱	饭团+咖喱粉+黑色草	1G
35	白カレ-	白咖喱	饭团+咖喱粉+白色草	1G
36	虹カレ-	虹咖喱	赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫咖喱+咖喱饭	1G
37	究极のカレ-	究极咖喱	虹咖喱+黑咖喱+六种失败料理	1G
38	至高のカレ-	至高咖喱	虹咖喱+白咖喱+六种失败料理	1G
39	リラックスティ-	消闲茶	消闲茶叶	50G
40	ちからで-る	回力剂	橙色草+黑色草+红色奇幻草	375G
41	つかれと-る	醒神剂	橙色草+白色草+红色奇幻草	750G

道具：ミキサ-（果汁机）

序号	日文名	中文名	需使用的料理材料	罐头出货价
1	パイナップルジュ-ス	菠萝汁	菠萝	50G
2	トマトジュ-ス	番茄汁	番茄	50G
3	ぶどうジュ-ス	葡萄汁	葡萄	150G
4	バナナジュ-ス	香蕉汁	香蕉	1G
5	ももジュ-ス	桃汁	桃子	1G
6	オレンジジュ-ス	橘子汁	橘子	1G
7	りんごジュ-ス	苹果汁	苹果	1G
8	いちご牛乳	草莓牛奶	草莓+牛奶	50G
9	フル-ツジュ-ス	果汁	草莓等水果	50G
10	フル-ツ・オ・レ	果奶	水果+牛奶	50G
11	野菜ジュ-ス	菜汁	包心菜等蔬菜	50G
12	野菜・オ・レ	菜奶	牛奶+蔬菜	50G
13	ミックスジュ-ス	调和汁	水果+蔬菜	50G
14	ミックス・オ・レ	混合奶	牛奶+果汁+菜汁	50G
15	ケチャップ	番茄酱	番茄+洋葱	50G
16	バタ-	奶油	牛奶	50G
17	かまぼこ	鱼糕	鱼	1G
18	かなりちからで-る	大回力剂	回力剂+青色草	750G
19	かなりつかれと-る	大醒神剂	醒神剂+绿色草	1500G

项：お料理を作る（制作新料理），レシピを见る（打开料理菜单），やめる（取消）。

第一次制作料理时需要先从背包或冰箱中选择材料，点击决定后选择厨具（只能选择一件厨具），决定完毕后系统会让玩家重新确认一下，此时可以进行菜单的最后修正，确认无误后便可点击确认开始制作料理。



↑左边三图标依次是重新返回料理菜单、重新选择材料、重新选择厨具。

制作成功后出现以下选项：レシピを新しく书きかえる(记录料理的新制作方法），レシピは前のままにしとく（保持原先的料理制作方法），所有料理方法以后都可以从资产表中找到并得以统计。



↑料理图标。

最后要对六个失败料理作个说明，常有人问我做出失败料理的最简方法，其实最简单的方法就是利用垃圾，例如最容易得到的杂草。5件厨具+杂草各可做出一件，剩下的则是不使用厨具时对杂草进行加工即可。当然，杂草只是材料的其中之一，路边随意拣的花、树枝、石头，钓鱼时不慎钓上的空罐、鱼骨乃至长靴（寒，主角就吃这些做成的超级回复草？）都可以拿来做料理，将失败料理的制作作为处理垃圾、废物利用的一个好办法吧，完全可以去环保部门要求推广（玩笑，请勿模仿）。

道具：オーブン（烤箱）

序号	日文名	中文名	需使用的料理材料	罐头出货价
1	焼きとうもろこし	烤玉米	玉米	50G
2	焼きおにぎり	烤饭团	饭团	1G
3	焼きもち	烤年糕	年糕	50G
4	焼きいも	烤地瓜	地瓜	50G
5	トースト	吐司	面包	50G
6	ジャムパン	果酱面包	果酱+鸡蛋+牛奶	50G
7	バターロール	奶油卷	奶油+鸡蛋+牛奶	50G
8	ピザ	批萨	奶酪+番茄酱+小麦粉	50G
9	ドリア	焗饭	奶油+牛奶+小麦粉+饭团+洋葱	1G
10	グラタン	奶汁烤菜	奶油+牛奶+小麦粉+奶酪+洋葱	1G
11	そばまんじゅう	荞麦麻花	荞麦粉+蛋+小麦粉	1G
12	スイートポテト	甜薯片	蛋+地瓜+奶油	50G
13	クッキー	曲奇	小麦粉+蛋+奶油	50G
14	チョコレートクッキー	巧克力曲奇	巧克力+曲奇	50G
15	ケーキ	蛋糕	蛋+奶油+小麦粉+水果	50G
16	チョコレートケーキ	巧克力蛋糕	巧克力+蛋+奶油+小麦粉+水果	50G
17	チーズケーキ	奶酪蛋糕	奶酪+蛋+牛奶	50G
18	アップルパイ	苹果派	蛋+奶油+小麦粉+苹果	50G

道具：蒸し器（蒸笼）

序号	日文名	中文名	需使用的料理材料	罐头出货价
1	月见だんご	月见丸子	肉丸粉	50G
2	草もち	草味年糕	杂草+年糕	1G
3	ちまき	粽子	年糕	1G
4	蒸しパン	蒸面包	小麦粉+油	1G
5	チーズ蒸しパン	奶酪蒸面包	小麦粉+油+奶酪	1G
6	しゅうまい	烧卖	小麦粉+蛋+洋葱+包心菜	1G
7	茶碗蒸し	茶碗蒸	蛋+竹笋+香菇	1G
8	中华まん	馒头	小麦粉+油+胡萝卜+香菇+竹笋	1G
9	カレーまん	咖喱馒头	咖喱粉+小麦粉	1G
10	蒸しぎょうざ	蒸饺	小麦粉+油+包心菜+洋葱	1G
11	カステラ	鸡蛋糕	蛋+小麦粉	1G
12	蒸しケーキ	蒸蛋糕	蛋+油+牛奶	1G
13	プリン	布丁	蛋+牛奶	50G
14	かぼちゃプリン	南瓜布丁	蛋+牛奶+南瓜	50G

道具：道具无し（不使用道具）

序号	日文名	中文名	需使用的料理材料	罐头出货价
1	マヨネーズSサイズ	S蛋黄酱	S卵+油	150G
2	マヨネーズMサイズ	M蛋黄酱	M卵+油	225G
3	マヨネーズLサイズ	L蛋黄酱	L卵+油	300G
4	サラダ	沙拉	包心菜+菠菜+其他蔬菜	50G
5	サンドウィッチ	三明治	面包+蔬菜+煮鸡蛋	50G
6	フルーツサンドウィッチ	水果三明治	面包+水果	1G
7	かぶの酢漬け	腌萝卜	萝卜	50G
8	きゅうりの浅漬け	腌青瓜	青瓜	50G
9	たけのこごはん	竹笋饭	竹笋+饭团	50G
10	まつたけごはん	松蘑饭	松蘑+饭团	50G
11	きのこごはん	香菇饭	香菇+饭团	50G
12	お寿司	寿司	鱼片+饭团	50G
13	ぶどうパン	葡萄面包	面包+葡萄	50G
14	刺身	鱼片	大鱼or中鱼	50G
15	ちらし寿司	杂锦寿司	鱼片+炒鸡蛋+饭团+胡萝卜	50G
16	そばがき	烫荞面	荞麦粉	50G
17	アイスクリーム	冰激凌	牛奶+蛋	50G
18	リラックス茶の叶	消闲茶叶	白、黑以外7色草+杂草	1500G
19	エリ草	恢复草	失败作6种+大回力剂+大醒神剂	50G

名称	对应厨具
失败作・皿	蒸し器
失败作・饮み物	ミキサー
失败作・锅	なべ
失败作・お果子	オーブン
失败作・パン	フライパン
失败作・うどん	不使用厨具

本作中的料理支持出货，即制成罐头直接出货。不过料理的价格却相当“可观”。尤其是咖喱的神作，耗尽数种“珍贵”药草，竟然也只值1G而已，想靠料理发财只能是黄粱一梦了。不过完成究极与至高咖喱之后能够得到咖喱之神的称号也算是一种安慰了。

カレーの神様

あなたは
全てのカレーライスを極めたので頭書の称号を与えます。

さすらいの料理評論家
グルメマン

咖喱之神

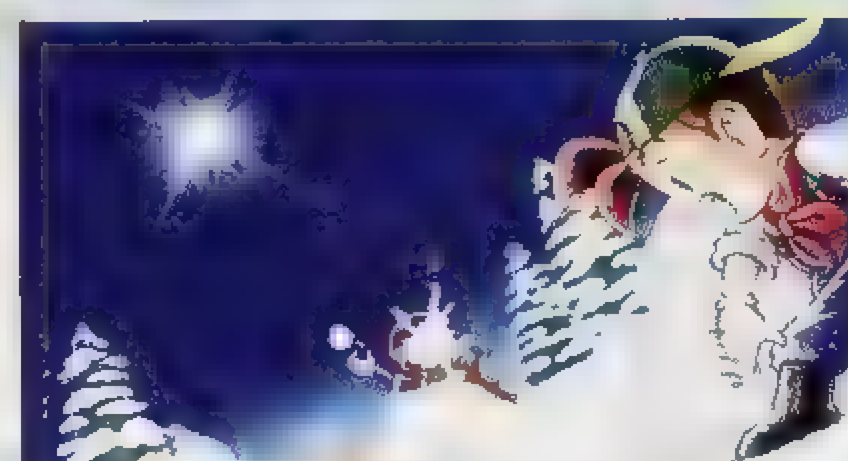
实用Tips

万步计

万步计主要用以计算主角的辛苦程度——每天主角究竟走了多少路？并且也是与隐藏人物沟通的必备之物——达到一定步数，女神会跳出恭喜主角。

平时我们可以将万步计放在背包里，当主角行走时便自动开始计数。不过要想达到百万步、千万步也非一日之功。

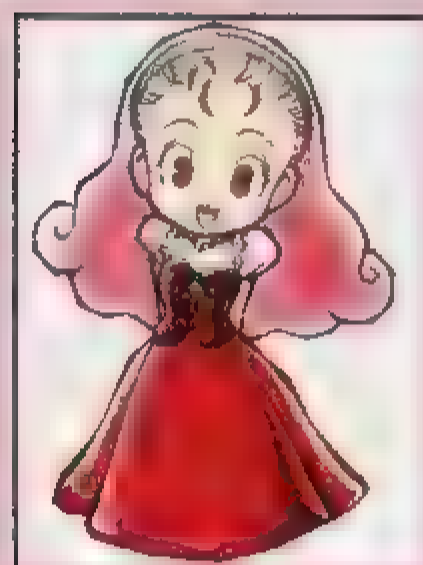
在GBA版中，顶着障碍物（比如说墙壁）做无用功的话，步数加倍（可按R键加速），而在NDS版中，则是反复按十字方向键，使主角在原地转圈便可迅速增加步数。



黄骋望 掌机游戏的乐趣是家用机所不能体现的。
读者资料 男，20岁，上海市普陀区铜川路2060弄78号302室，200333

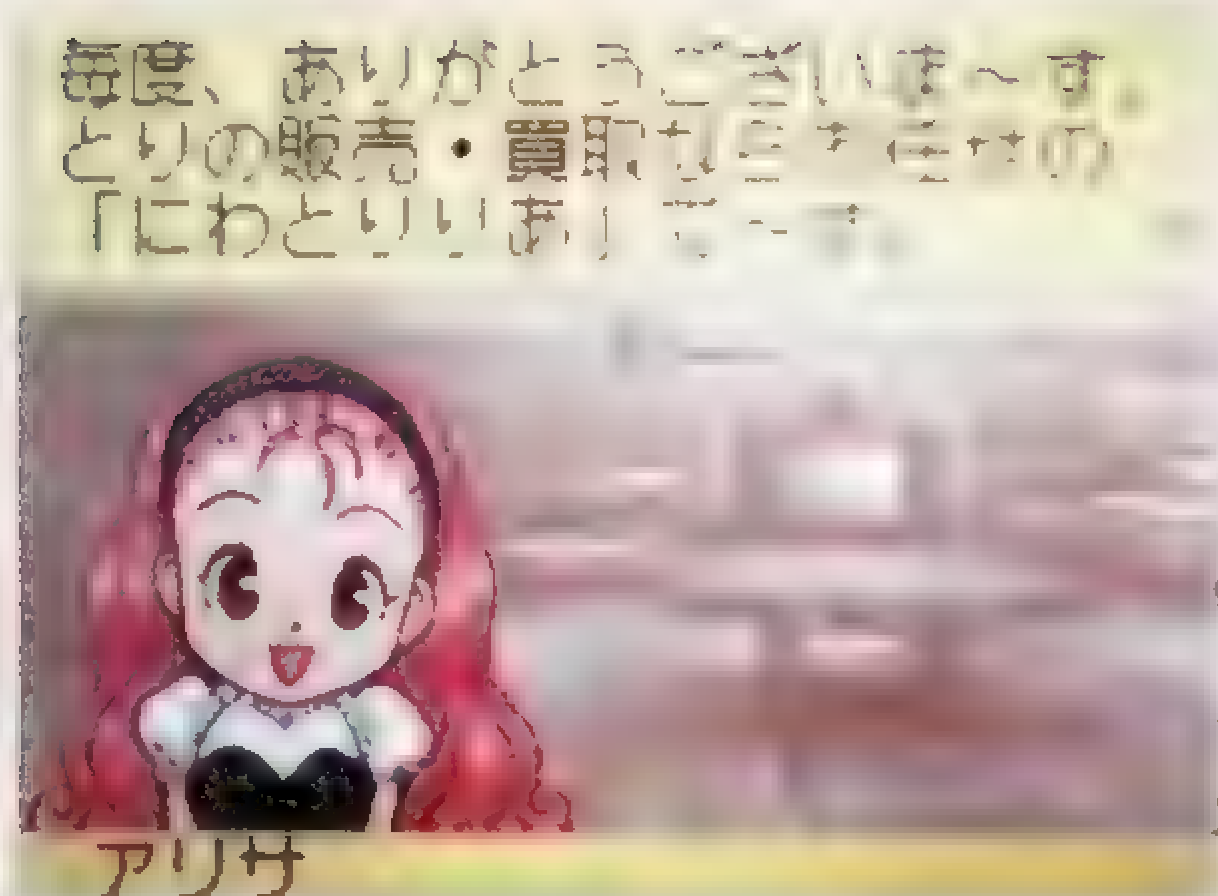
爱情攻略之矿石镇篇

阿丽莎的先人——帕布莉也是不少玩家的梦中情人，与GBA版联机后，她便会在周日与哥哥一同来到忘忧谷。虽然依旧是一个让人操心的女孩子（第三个爱情事件说的便是阿丽莎卖错饲料的事），作为哥哥的米克还是无微不至地关照着她。P.S：米克之经典语：我最讨厌夏天，夏天アイン（海之家店主，MM最喜欢的人）就会出现。

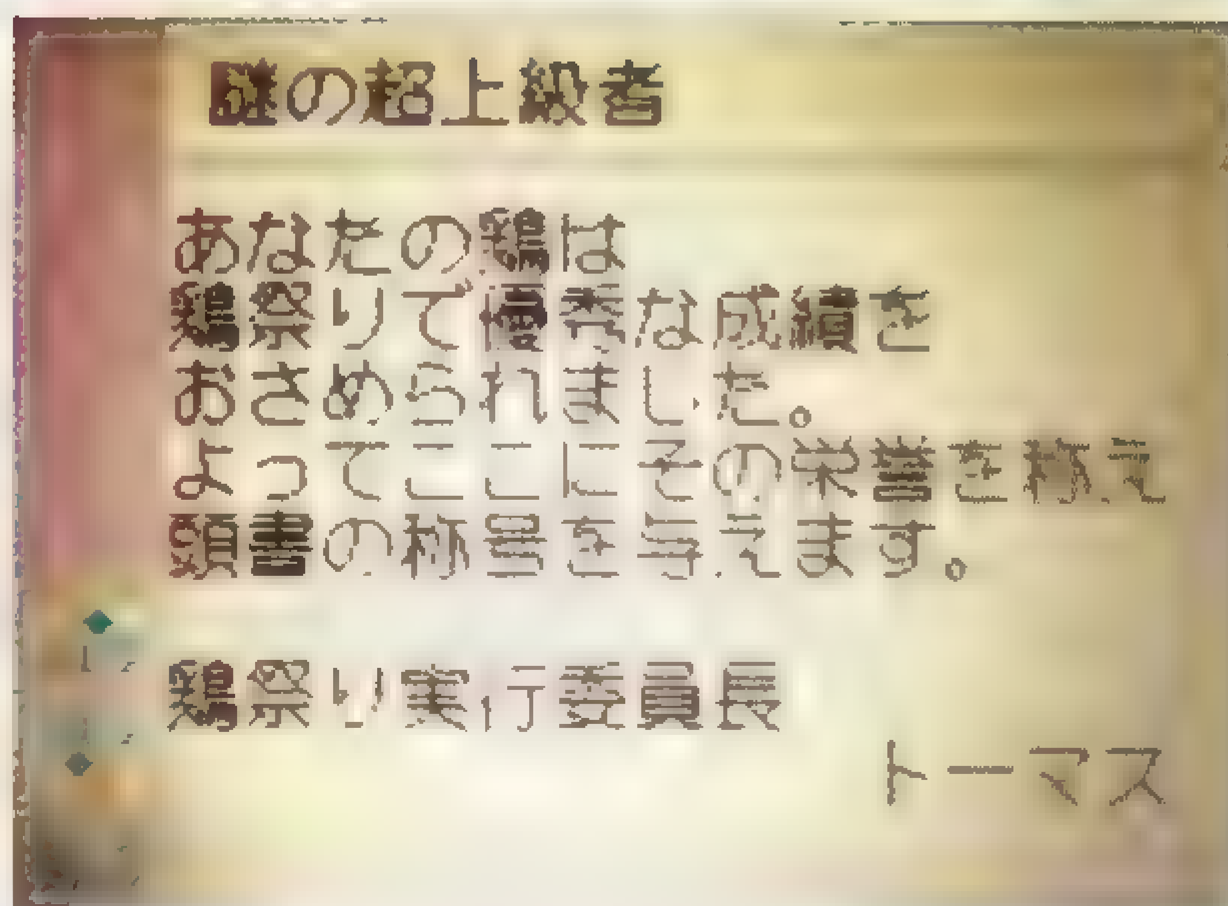


阿丽莎（アリサ）
生日：夏3日
喜好：オムライス（+800）、チョコレート（+500）
常出现地点：宿屋、牧场、农场

阿丽莎经营着矿石镇的养鸡场，想买鸡鸭可就得麻烦她了，每年春夏还要组织鸡鸭大赛，每只参赛的动物会获得有阿丽莎亲自给予的称号哦。阿丽莎越来越成熟了，诸位玩家动心之余一同来看看她的爱情事件吧。



←独自经营着养鸡场。



←冠军代表着爱心与努力终有回报。

アリサ（日曜日）																			
联机后	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	宿屋		镇	タカクラ（牧场爷爷）家							镇	农场田地				镇	宿屋		
雨	宿屋		镇	タカクラ（牧场爷爷）家							镇	宿屋							

……爱情事件……

爱情度0-9999
时间：日曜日、早晨起床后出门
天气：晴天
地点：牧场自宅
要求：已经增筑鸡屋且养鸡
选项：「外にずーっと放置」アリサ爱情度-2000
「爱情持って育てている」アリサ爱情度+3000

爱情度10000-19999
时间：日曜日9:00-11:30
天气：晴天
地点：タカクラ家
选项：「デート？」アリサ爱情度-2000
「何かの相談？」アリサ爱情度+3000

爱情度20000-39999
时间：日曜日17:10-21:00
天气：雨天
地点：宿屋
选项：「がんばれば大丈夫！」アリサ爱情度+3000、ミック友好度-10
「ムリだよ………」アリサ爱情度-2000、ミック友好度+20

爱情度40000-65535
时间：日曜日、ルイ在厨房时
天气：不分晴雨
地点：宿屋厨房
选项：「喜んで食べる！」アリサ爱情度+3000、ルイ友好度+20
「食べられないや」アリサ爱情度-2000、ルイ友好度-10

完成以上事件后，当达到爱情度60000以上即可求婚，婚礼结束后，游戏通关，这次又有多少玩家会选择她为追求目标呢？好好努力。

责编/暗凌

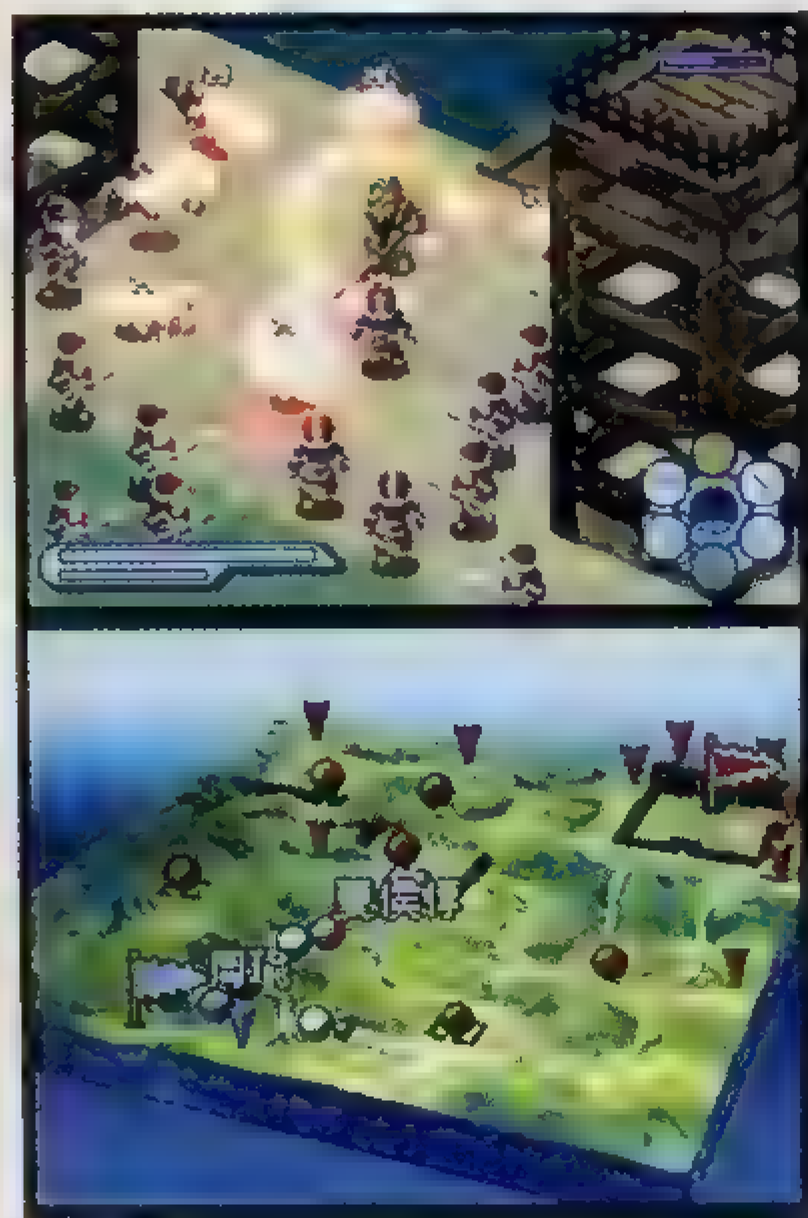
火纹圣殿

火纹DS展望

作为任天堂的当家作品之一，《火炎纹章》在其当红主机上推出作品是理所当然的事，在FC、SFC、GBA、NGC上都能看到FE的身影。次世代掌机的NDS于情于理也应该有FE作品的推出，在火纹DS未到来之际，暂且让我来胡乱揣测一下火纹DS的模样吧！

在系统上火纹DS应该不会做太大的革新，一个有着多年历史的S·RPG贸然做出系统的大革新的话，不能不说是一种冒险，而且FE本身的游戏系统已经成为了一种象征性标志，没有必要去冒这个无意义的风险。系统可以从GBA上最后一作圣魔来预见，就其游戏本质来说虽然圣魔充其量只能算是一个半成品，但是相比GBA前两作的新颖系统却是在为其后的作品投石问路。

圣魔的双转职路线系统碍于GBA的机能与容量所限，变成了两三个职业拥有同一个高级职业转职路线的尴尬局面，但是我相信在NDS上这点能得到改观，届时双转职路线能变得更完美，也许还会参照皇家骑士团那样，以能力来决定转职时角色的发展方向。当然，不排除老任舍弃双转职路线的可能性，NGC上的《苍炎轨迹》就没有采取这种方法，毕竟这种系统不算史无前例的，即使不使用也不会对游戏产生多大的影响。职业方面相信不会起什么大波澜，传统的职业体系已经构成了完善的战斗组成部分，硬要说改动的话，最需要的就是对骑士系武器的细分和魔法系魔法的细分，过去的剑骑士、枪骑士的分类方式非常有可能再次采用，而法师的分类有很大可能是参照苍炎中的炎、雷、风法师这样的分类，这对玩家对人物能力的把握和战斗中使用的技巧也是一大考验，同时避免了主力骑士或法师过于集中在某一两个成长出色的角色身上的情况出现，让玩家的选择有了更多的变化，不同武器对应的相同职业也能运用到转职时的分支中去，这使得职业间的变化有了更多的可能性，也让游戏的可玩性上了一个台阶。



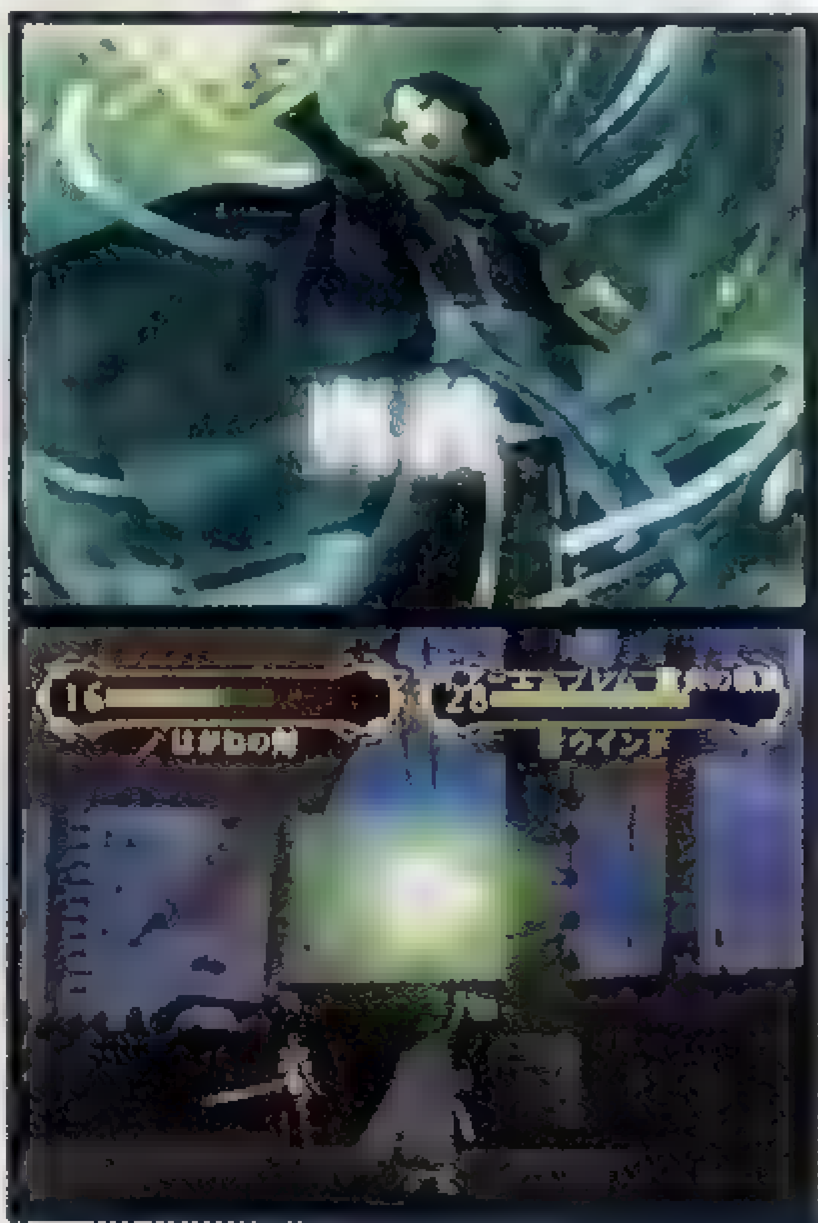
相比圣魔的转职系统，回归了外传性质的遭遇战也许就有保留的理由了。锻炼流程战斗中来不及练的人物，或者纯粹的为了稀有宝物而去，这些都能成为存在的充足理由，但是过多的遭遇战有可能导致主线剧情显得薄弱而被忽视，所以在遭遇战的问题上加上一些不影响游戏性的必要限制是需要考虑的。塔和遗迹的副本地图是圣魔最有特色的一点，比流程难度更高的难度、能得到BOSS级的敌人都是其招牌式的存在方式，但是这也同样受制于GBA的性能与容量，地图一旦玩过一遍就索然无味，但是NDS上却可以实现既时生成的地图及敌人，

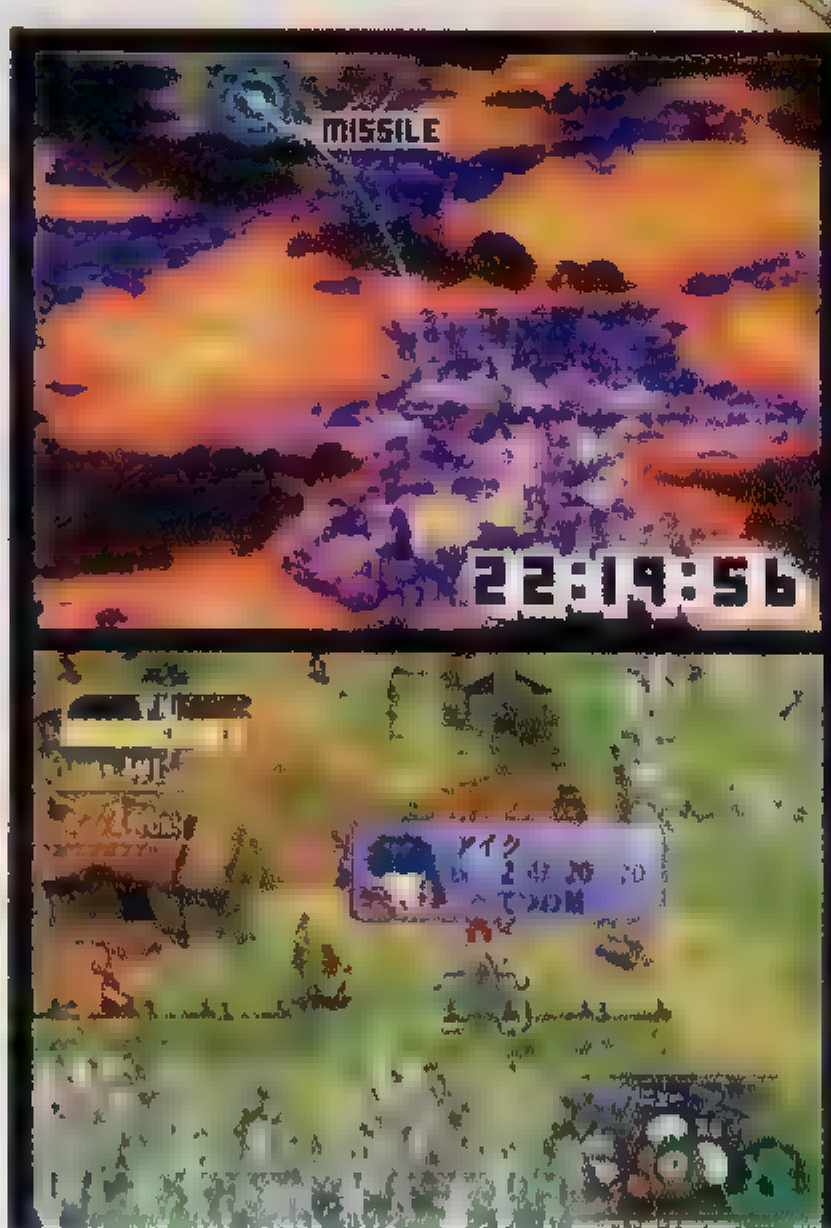
胡圣阳	秋天果然很凄凉,我的GBA借同学玩时,他居然在上课时被班主任发现,欲哭无泪啊,幸好老班说看我期中成绩再给我。
读者资料	男，16岁，河北保定金帆中学高一380班，071000

而操作方式也能参照AW DS那种既时战略游戏般的方法，一来不至于把这些战斗变太过枯燥，二来也能充分利用到NDS的触摸屏功能，鉴于AW和FE的制作小组是同一个，这种假设也不是不可能。而遭遇战希望也能参照皇骑那样，设计一两个野外加入的角色，给这些战斗平添一些惊喜。

支援系统、能力系统这些没有什么好猜的，在GBA上已经发展得很完善了。硬要说改动的话，也许就是类似圣战系谱那样的系谱图的复出，而且极有可能火纹DS会变成第二个具有上下两部剧情的FE作品，我们所能想像的就是更加错综复杂的关系图和人物成长率与职业的更加多样性，而NDS的双屏完全有这能力来表现这种错综复杂的关系网，甚至有可能表现为类似生物进化史那样的树状分布图来描述这些复杂的关系，不过现在想太多也无济于事，祈祷老任能给我们一个惊喜吧。能力方面，GBA的职业上限对各职业的特色有着不错的诠释，而NGC上苍炎的生理曲线图也是不错的构思，配合能力的上限与起伏，能有效地避免过多依赖部分强力人物一骑当千的情况出现，使战斗向着集团战而不是个人英雄主义的方向发展，大大地提高了游戏的战略性。考虑到有极大可能会推出上下两部来构成火纹DS，而子代的成长率到时也都将变成封印中最后出场的剑圣卡雷尔那样的“疯子”，所以能力的最高上限也很有可能采用苍炎的40，光是想像一下一群40幸运的角色在虐杀敌人是件多么快感的事啊……

战斗中的操作方式由于引入了触摸屏的概念而可以变得简单快捷不少，而且战斗的数据极有可能会显示得更直接明了。上屏用来显示大地图、人物状态、敌人状态和战斗画面是再适合不过了，角色使用必杀时的台词在NDS的机能面前也将不再是空谈，而下屏则是用来进行地图上的直接操作比较适合触摸的作用，而战斗的地图也有可能变为大战场状态，一旦进入某地域转化为局部战斗的方式，这样有利于营造宏大的战斗场面，但是又不失局部战斗的细腻表现，而大部分战斗能给参战的NPC下达总的作战指令也是不错的办法，GBA上的NPC要么就是冲上去送死的、要么就是百分之一百的缩头乌龟，关键时刻你不得不放弃攻击那些濒死的敌人而去保护他们，希望NDS上能给NPC下达指令，哪怕是最基本的主动攻击、逃跑、原地待命这种指令也好，让战斗显得更人性化一点。关于战斗的地图我曾有过一个猜想，就是类似AW DS那样的空战和陆地战的表现能力。但是后来仔细一想后又觉得不切实际，FE的空军历来都是以机动力和无视地形的移动来展现其优势的，一旦分为空战与陆战的话，在面对同样是空军的敌人时，空战就变得毫无实际意义了。AW由于其独特的兵种相克系统而使得空战与陆战的性质发生了重大变化，而FE的空战则和全平原的陆战没有什么两样，这个鸡肋般的想法也就这样无疾而终了。





苍炎的奖励EXP系统也许将成为FE系列的PP系统，也许更适合称其为熟练度系统，在规定的条件下完成战斗任务，这点与机战的熟练度有着异曲同工之妙。而战斗后对奖励EXP的自由分配与PP系统的关系就好像马铃薯和土豆那样直接，战斗EXP和奖励EXP的取舍也将成为每个FE玩家所要考虑的一个问题。对奖励EXP的分配方式也许不会做多大改动，但是结合复活的特技系统将要发生翻天覆地的变化，类似GBA上《指环王3》那样的技能分配有可能被采用，这也是大多数网游所采用的能力培养系统，以初级特技为基础的高级特技将有可能成为火纹DS的新亮点，像苍炎主角的天空，可以想像成需要学会月光和太阳之后才能习得的强力特技，而苍炎的技能分配本身就是对角

色实力分配的一个大变动，以往一个强力角色背负着N种特技的情况将不复存在，对特技的取舍也是一个合格玩家所要揣摩的课题，而奖励EXP将有可能分为奖励EXP和奖励特技点两个部分，这系统将使FE的战斗向多元化发展。

说到NDS上FE可能发生的最大改变，也许就是触摸的革命了。但是考虑到FE是一款S·RPG，战斗上使用到触摸功能的也许就是更加快捷的操作了，而能用到触摸功能的也许仅限于此。但是AW DS却让我们看到了触摸屏对战斗形式的无限延伸，GBA上那种5V5的通信战斗模式将被华丽地推翻，而采用的将是类似TRS那样的集团对战，利用NDS的无限通信功能也许能做到4大势力混战的庞大场面，通信对战本身也有可能分为传统的回合制和AW DS那样的即时制，而即时制一旦成为现实，也势必带来FE的对战狂潮。说了那么多想法，其中固然有不少是不切实际的，但是相信这些有朝一日必定会成为FE的一个要素。多说无益，还是让我们对火纹DS拭目以待吧！

（小编友情提示：文里的图都是作者改出来的假象图，大家不要信以为真。）

文/NW旅团 Alucard



小A淘气3000问(三)

问题6 小A：为什么主角都是走着去南征北战？

包叔：我问你，前一阵我们赔了钱落魄街头的时候，怎么去找的妹妹们？

小A：当然是走着去的，因为没钱嘛。

包叔：这不就完了？你想想，一个王都被夺、父亲失踪、祖父病危、四处逃亡、年幼无助、身无分文的少年，怎么可能买得起马呢？先走一阵，有了足够的积蓄，稳定了生活才能骑马。

小A：可是一开始主角们还有些积蓄啊。

包叔：他们当然要招募士兵还有发军饷等等，哪里有闲钱买马，能多买一批马早就发下去充当战斗力了。

小A：如此说来，主角这职业还真辛苦……

包叔：当然了，我已经决定，近期再写一篇《艾雷布大陆秘史系列之皇太子秘史》。

小A：……

问题7 小A：为什么不同的魔法都有一样的射程限制？

包叔：不是告诉过你么，魔法的发动其实就是与空气中的元素精灵签定契约，通过召唤它们来攻击敌人，但是精灵们的体力是有限度的，或者说它们在现实世界中存在的时间是有制约的。超过这个时间它们的身体无法承受，所以只能攻击在自身身体到达极限时可以攻击到的敌人，明白？

小A：完全……不明白。

包叔：就好比是奥特曼不能在地球活动三分钟一样，精灵在现实世界也不能存在太多的时间。而且不管召唤什么元素的精灵，都只能在短时间内攻击敌人，所以是时间决定了射程。当然，远射程的魔法是通过施术者自身强大的魔力和召唤多个精灵完成空间的位移，属于高层次的魔法，我们这里不多做讨论。

小A：奥特曼……空间位移……总、总感觉听了主人的解释，越来越复杂了。连“M78星云”的外星人都参与了艾雷布大陆的战争么……

问题8 小A：主人啊，上次看他们来打咱们的斗技场，带那么多武器不累么？一个人最多带了五件武器呀，那么沉，怎么能顺利作战呢？

包叔：记得以前看过一张图，Q版的利夫王子背上背着弓、斧头、枪、剑、魔法杖、左手牵马，右手拽着塞利斯。

小A：嗯，我也记得。

包叔：那图就是艾雷布大陆真正部队里士兵们的写照啊！

小A：难道真那么拿武器？

包叔：先拿骑士系的来说吧，跨下骑着马、左手握缰绳、左胳膊绑着弓箭盒子、左肩挂着水壶。右手拿剑、右胳膊绑着盾牌、右肩膀挂着弓。后背插着投枪、刺枪、必杀枪等骑士主要武器。左腰上斜挂斧头，右腰上放着伤药。裤子后兜里放点零钱和信用卡，前兜里放点钥匙、宝箱钥匙。左大腿绑着针线盒子，省得衣服破了老换衣服，左小腿处有扣子、钉子等日常用品，右大腿处绑有饭盆、筷子、勺子、叉子、盘子等就餐用具。最后鞋垫底下还秘密藏有私房钱……

钱春元	精彩的人生需要游戏来装点！
读者资料	男，20岁，吉林长春市长春理工大学（东区）机电学校0503121班，130000



小A：天啊！这可怕的部队和可怜的马。

包叔：哎呀，差点忘记最关键的东西了。马肚子下面还绑着行军用的被子、褥子、枕头、毛巾被，帐篷。最后千万不要忘记带花露水，防止蚊虫叮咬！

小A：骑士真的是很可怕的职业……

包叔：也不都是啦。神官骑士就不用放那么多武器，比较轻松。

小A：哦？果然MM们还是受到特殊照顾么？那她们装备什么呢？

包叔：大致与骑士差不多，不用带盾牌、斧头、剑、枪，但是后背上需要插满魔法杖……

小A：总觉得好不到那去……

包叔：相比下斧男和剑士、弓箭手等步行职业就好多了。

小A：怎么好多了？

包叔：先说剑士和弓箭手、魔法师，他们往往没什么力气，也没有马匹，所以他们是混宿的。只要肩上挂着水壶，后背上背着自己的被子、褥子、枕头，腰上别着几把剑、弓箭盒子、魔法书，腿上绑着碗筷和伤药就可以了嘛。至于花露水和钱的问题，去借好了……

小A：那斧男和佣兵有什么不一样么？

包叔：当然，那些肌肉战士们有肌肉护体，根本不用被子，其他装备和剑士们相同，只是背上不用背被褥，但是需要背行军做饭用的大锅。

小A：通常……这都是马匹来做的工作吧？

包叔：客气什么，都是自家人，哪有那么多钱买马啊！马都被骑士们抢走了，可不是只有人背着了么？

小A：那主角们呢？他们转职前不也都是步行的么？

包叔：你没有发现么？主角都是十几岁的孩子，人家又是贵族子弟，一个个不是王都被夺就是父亲失踪，不是祖父病危就是四处逃亡，你说怎么能让他们拿这么多东西？让他手上拿着点黄瓜、咸菜，边走边补充体力，腰上挂着剑，腿上绑着伤药，肩上挂着水壶就可以了嘛。

小A：还是主角轻松……

包叔：哎呀，忘记了，还有步兵的军用帐篷没人拿，算了，反正主角闲着也是闲着，来，背上帐篷，锻炼下身体吧！

小A：……

包叔：差点忘记了，飞行系的还没有介绍！

小A：你不会让飞行系的在天上还背着被子和枕头吧……

包叔：当然不会，那是不人道的行为，好歹飞马和飞龙可都是国宝级稀有的动物呀！

小A：那他们装备什么呢？

包叔：骑着飞马或者龙，左手握缰绳，左肩挂着水壶，右手拿枪，后背上再背几把备用的，腰上放着伤药，利用马脖子上可以放一个小口袋的便利条件，饭盆、筷子、勺子、叉子、盘子等就餐用具就全塞进去。最后只需要戴上风镜防止飞行速度太快看不到东西就行了。啊，对了，飞龙和飞马的翅膀下面一定要放上足够多的投枪，以备发动空袭！

小A：我想……我终于知道为什么之前咱们开斗技场经常被洗劫一空的原因了……

包叔：不是不许你说“斗技场”这三个字么！行了，这月你的稿费我全部没收！下次准备去玛基瓦尔大陆开斗技场。

小A：那我宁愿去做骑士的马、龙骑的龙，还有背着帐篷的主角……

文/NW旅团 斋藤★鬼斩

趣味问答

上期答案：1、能偷就偷；2、用地雷BUG控制敌人交换绿色物品后打倒得到；3、没有绿色物品的版面里，用地雷BUG控制敌人访问村庄得到的物品是绿色可掉落的；4、最简单的是用地雷BUG控制敌人把物品全放到运输队。

本期问题：显示有特效但是没特效伤害的武器有哪些？

文/NDSBBS koflover、暗文彬 责编/翔武



蚍蜉也能撼大树——FWDS部分战术分析

有句古语说道："蚍蜉撼大树，可笑不自量。"可在Sami的字典中，并没有这句话（当然，Sami是山姆大叔的后代，怎么可能懂得中国古谚……），FWDS中她有句台词让我印象很深，大意就是"最不起眼的小士兵，却蕴含着最大的力量"。以Victory March这种一发逆转的威势来说，这句话一点也不过分，而Sami正是靠这不起眼的小兵，一次次踏碎了对手的胜利梦想。你可以质疑Sami的实力，但却无法否认被她击败的现实。



言归正传，我们接上期内容，先谈谈Sami的空降战术，这在AW2中也是她代表战术之一，到了FWDS时，由于士兵能力的削弱和运输优势的不复存在，这个战术没有以往那么犀利，不过其性质和方法都是相通的。空降首先需要运输直升机和步兵/炮兵，此外，用来保驾护航的空军部队当然也是很必要的。然后就是目的地的选择，很显然，敌方一些防守不是很严密的据点群是我们的目标，如果可以的话，敌指令塔、敌本部也可以成为我们空降的最终之旅。空降的目的只是为了占领敌方据点，不过它的战略意义想必不用再过多解释，如果靠空降成功占领敌本部的话……虽然筹划一次空降，所花费的金钱也不算少，不过还是非常值得的。

空降的前提是要进行侦察，一方面要确认空降地点没有多少敌军把守，另一方面也要靠战场上的正面佯攻来吸引敌军注意力（当然，佯装空降，实际去正面进攻也是可以的）。找到合适目标后，将士兵降在安全的地方，既不能离目的地太远，又要保证这回合不会被敌方攻击到。一般来说，利用运输机和护航的空军部队作为挡箭牌会有很好的效果，如果可以的话，最好能用它们把士兵团团围住，避免它们受到直接攻击。原本这是士兵应该做的事情，现在由于要执行更加重要的任务，因此炮灰工作就交给这些空军了！步兵主要用来占领据点，推荐Sami带一个占领+2的Force，这样能在第一回合就踩下17点，大大提高占领敌据点的成功率。炮兵虽然同样可以占领，不过很多时候，它要负责清理掉空降地点的少量守军，就算不能完全消灭它们，那至少也要拖延一下，为步兵的占领争取时间。武装直升机等空军目的自然是为了护航，最终也还是要为占领的步兵服务的。

空降的成功率取决于选择的时机，另外就是空降部队的规模，如果再有一些其它手段的配合，那么只要对方不是去刻意防守，那么就可以说是十拿九稳。首先就是特技Victory March，借助它强大的力量，占领那些目标几乎如同探囊取物，而且往往配合一次成功的空降，就能一举攻占敌本部而直接胜利。然后就是一些CO的配合，FWDS的双人战系统，为Sami的空降战术带来了更多的额外支持。Eagle的再动能力极其可贵，而他和Sami使用Tag Break时，一回合可以行动三次之多，粗算一下运输机至少可以移动12格，搭载的步兵着陆后又可以向前移动6格（包含降车的那1格），

那么试想一下，对手如何提防那18格以外的突然袭击呢？一不小心就怕是要把本部拱手相让了。Sensei的运输优势仍在，而特技又可以免费生产步兵，再加上超强的武装直升机，简直是Sami实施空降的得力助手啊！Javier（彼托曼）和Kanbei在防御方面有独特优势，这额外的防御力加成对于正在占领的士兵来说实在太重要了，想想看当Sami踩下敌方据点时，换上这些高防御的家伙们指挥部队，那么还怕占领失败么？



Sami在FWDS中虽然能力被削弱了一些，不过在双人战系统下，她可以更好地发挥自己的优势。由于Sami不需要参与过多的直接交锋，只是一个板凳角色，所以支援火力、支援防御等force是非常必要的，前文所谈到的占领+2也是意义非凡。Sami的战术决定了她需要使用大量士兵，因此选择搭档时也要注意这一点。Nell需要依靠大量士兵来保证她的幸运伤害，在部队构成比例上比较接近；Grit主力部队就是士兵和间接攻击部队，这和Sami也是同出一辙的；Colin部队造价低廉，同时由于战术需要，同样会生产大量士兵；Eagle虽然和Sami的基本战术相悖，不过使用TAG BREAK时的威力还是相当可怕的；Kanbei和Javier有防御优势，这能为她强占敌据点带来很大帮助。这里我们着重要提的还是Sensei，他们两位也是公认的强力组合。Sami负责扩张和强占据点，而这又离不开Sensei运输优势的支持；Sensei免费生产士兵的特技，正好为Sami提供了可靠的支持，使她不用再花多少钱去生产士兵来完成战术需要；Sami的扩张和强占，最终都是为了转化成经济优势，而本作中Sensei的能力更加均衡，是非常可靠的主攻手；最后，大家再关注下两人的Tag Break，效果自然不俗，而且有趣的是，Tag Break的效果还会随着两人谁先行动的不同而有着截然不同的效果，当然了，强占敌本部的手段依然可行，这里就留给读者朋友们进行思考吧！总之，希望无论是喜爱Sami还是欣赏老兵Sensei的朋友，都能去多花一些时间，去练习使用一下他们这个组合，一定会得到很多收获的。



主题音乐点评

和Sami本人一样，她的主题音乐特点非常鲜明，让人过耳不忘。整首曲子节奏感十足，贯穿着力度感很强的鼓点和其他打击乐器的伴奏，电吉他的演奏也平添了金属气息，令人不禁感到精神振奋。全曲铿锵有力，摇滚风味十足，甚至我们能够想象到Sami在乐曲的引导下尽情热舞的样子。曲子开头那强有力的“锵锵、锵锵”，既像是士兵那整齐的前进步伐，又像是Sami的舞步，令人久久难忘。在这种催人振奋的旋律下，眼前的任何困难和险阻，都可以用自己坚定的步伐去粉碎！

联军会议室

如何让指挥官迅速提升等级

相信高级战争DS，不少人都已经玩到了，这里面除了那变态的300枚徽章收集外，另一个让人心烦的就是提升指挥官的等级了。高等级的指挥官可以装备更多的force，10级以上的指挥官可以更换服装，100级的指挥官么，还可以拿来在朋友面前炫耀一下（汗……）。所以么，摸索一条练级的办法也是很有必要的。笔者在这里列举几个比较实用的办法，祝大家早日把全部指挥官练到100级吧，说不定会有什么隐藏要素呢。

挑战模式（War Room）练级

这个方法最为常用，War Room的经验最高可以达到2.5倍，也就是单人无force条件，如果以300S满分评价过关，那么就可以获得300x2.5=750的经验值。不过我推荐选择1.5倍经验的

标准，也就是双人无force的条件，这样结束时最多可以获得300x1.5=450的经验，不过由于两人获得的经验都一样，因此实际就要比2.5倍的标准要多一些了！一般建议大家反复打第一张地图Spann Island，难度比较低，一般10~15分钟就能结束一场战斗。

这个方法效率并不是很高，不过由于不需要游戏的完成度支持，所以在初期还是蛮有用的。

一、生存模式（Survival Mode）练级

生存模式也比较适合用来练级，两名指挥官一次能得到1100~1700左右经验值不等，再加上过关后的附加奖励，还是相当可观的，所花的时间也不多。三种模式中，笔者个人认为时间模式最快，熟练后20分钟应该能完成全部版面，只是由于要争分夺秒，精神需要高度紧张，并不太适合于练级；回合模式一般也在半小时以内能完成，不过和选择的指挥官和方法也有很大关系；金钱模式可能是最慢的，许多关卡都不能速战速决，只能通过慢慢消耗取胜，并不推荐练级。



对生存模式打法熟练的玩家更可以去尝试无限生存模式，这样效率会更高，拿回合模式来说，一般情况下打完需要花1个多小时时间，不过获得的回报也相当的丰厚，一般每名指挥官都能获得至少5000的经验（当然这和成绩好坏有关了，最高可达9999，不过这是一次可获得的经验值上限，应有的多余部分都浮云了……）。这个方法效率也不错，并且也不需要游戏完成度支持，但前提要求是要对生存模式的打法熟练，至少也要明白怎么才能顺利地通过全部11关。

二、剧情模式（Campaign Mode）练级

剧情模式也是一个重要的经验值来源，普通难度每战完美通过时，每名参战指挥官就有300经验，而困难难度下这个经验还会加倍达到600，若是加上一些特殊兵器的击破分数，那就更为可观了。此外，剧情模式有些关卡比较简单，完成它所花费的精力和时间远小于其它模式。这里尤其要提第4关，普通难度下半分钟即可完成整个版面，困难模式下也至多需要1分多钟时间，练级的效率相当高。此外就是第20关，也就是在沙漠中歼灭大群地狱利乌姆的场景，困难模式下完美过关并将地图上所有特殊兵器击破后，所花时间大约为10分钟，每名指挥官可得到2400点经验值，而此战又可以派4名指挥官上阵，效率可想而知。



剧情模式练级推荐打困难难度，因为不仅获得的经验值加倍，而且没有指挥官限制，可以任意派遣自己需要培养的指挥官出战。此外，一定要注意的问题是完成相应的版面后，提示存档时一定要存在其它存档位置而不要覆盖原存档，这样的话我们才能够反复读取原存档来不断选择我们需要的版面来练级。也许有人想过在将要完成版面的最后一回合存档，完成后再读取这最后一回合，从而不断地快速完成该版面来获得过关后的经验值奖励。实际上这种方法是不可行的，因为在版面中途再存档，指挥官的经验值也会记录在案，因此虽然过关后获得了可观的经验值，可是读取重打后，经验值也会跟着回档，结果自然是劳而无功。在剧情模式练级是个不错的选择，不过这要求至少要把普通模式通关，这样才有可能去打困难模式吧！



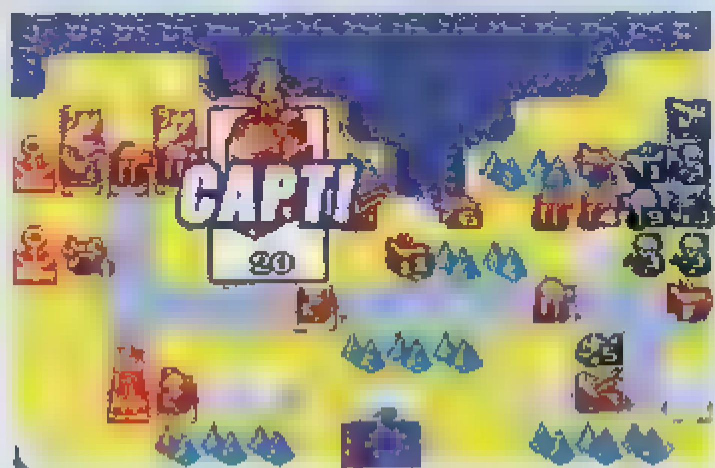
三、利用BUG练级

过去利用BUG而发现的商店免费购物大法大家都知道了



吧，其实练级时也可以利用BUG的，不过条件比较苛刻而已。这个原理是剧情模式通关后，提示存档时会将当前指挥官的经验值也刷新记录在案，所以如果我们这之后再去读取版面中途的存档，那么经验值就不会再回档了。拿倒数第二关的三打一来说，一共可以出战六名指挥官，加上特殊兵器的奖励分数，每名指挥官获得700的经验应该是没有问题的，那么我们在将要胜利的最后一步存档，接下来再完成难度很低的最终关，耐心看完通关画面后，在提示存档时将存档存到其它位置，最后重新读取倒数第二关那最后一步，如此反复即可。一次循环过程不过20分钟，最终关每名指挥官少说也能得到1000经验，一共加起来就是700x6+1000x2=6200以上的经验值，相信也是能使人满意的吧！

其实以上4种方法的效率有高有低，不过我们并不是机器，即使选择效率再高的手段，长期重复这个动作的话也难免会厌倦，所以推荐大家交替使用上述方法，既提高了指挥官的级别，又不影响游戏的乐趣。当大家坚持不懈把指挥官练到100级后，新教官蕾切尔会首先祝贺玩家并加以赞赏，接着会简要介绍一下高级战争系列的历史以及所谓的“主题曲”，之后我们会发现指挥官的等级记号变成了一个王冠，这也是大家辛勤努力后获得的唯一回报吧！其实笔者并不鼓励大家去发疯的练级，只是希望大家急需提升指挥官级别时，这些方法能作为一个参考。



兵种分析——坦克家族（上）

陆军怪物坦克无论是在现实战争中还是AW的方寸空间，都扮演着相当重要的角色。对于Max、Jess、Kanbei这些个人能力出色的CO来说，使用成批坦克部队踏平对手的防线是一件相当惬意的事情。即使是不擅长于指挥坦克部队的CO，比如Grit、Sami等等，有时候也是需要生产一些坦克，以便利用它较高的移动力。

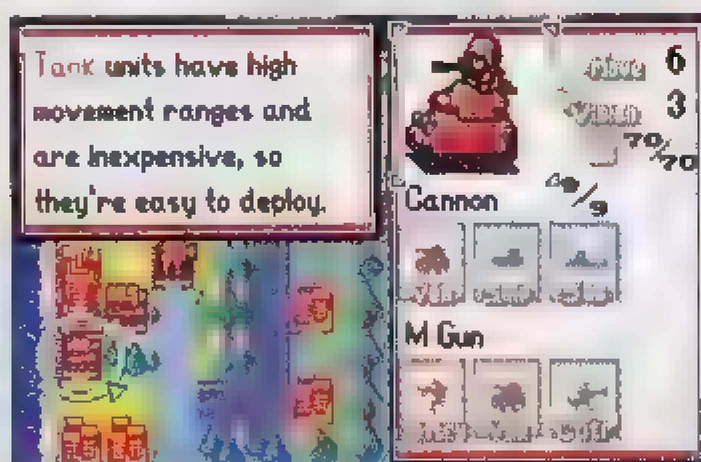




自AWDS起，坦克部队一共有4种之多，不知道大家有没有想过，面对这些性能和价格不一的坦克，怎样才是一个最有效率的选择呢？我们先从价格方面分析，轻坦克7000G，重坦克16000G，新型坦克22000G，巨型坦克28000G，通过价格我们也能大概分析出它们的性能比。但另一方面来说，价格并不能完全反映出它的实际效率。举个例子，虽然重坦克价格低于3辆轻坦克，不过无论是先攻还是后攻，3辆轻坦克要想对抗1辆重坦克，那也是极其困难的。从大致规律上来说，如果需要单纯火力输出，大量轻坦克是最好的选择，也就是说大量低级兵种能给敌人造成更高的伤害，冲垮敌防线；但是如果需要防守，尤其是依赖一些险要地形时，选择高级兵种将会是一个更好的主意，这时候高级兵种会有助于减少我们的损失。最后一点就是兵种相克问题，比如对方主力构成是炮兵和轻坦克甚至武装直升机，那我们要用什么样的坦克部队呢？自然是重坦克或者新型坦克了，因为它们可以在受到更小损失的前提下消灭敌军，换成轻坦克的话就是“杀敌一千，自损八百”，效率显然是非常低的。但另一方面，对方有一定数量的轰炸机，我方如果此时既没有对空部队，又必须要迎战，那么显然轻坦克会更好些。原因也很简单，轰炸机对轻坦克、重坦克、新型坦克几乎都是一击解决，那么以数量取胜的轻坦克就能在顶住空军炮火的前提下尽可能完成任务。下期我们会详细分析一下各坦克部队的优劣，希望能给读者朋友们一些启发帮助。









逆转4的情报闪电杀出，让系列继续延续，本期的栏目将会带来相关的最新情报以及最近大量的逆转周边的介绍，此外我们也将为大家作一次彻底的案例分析，方便于大家更透彻地了解复苏的逆转中错综复杂的几件案子间的关联。

文/逆转ACE站
责编/暗凌

情报第一线

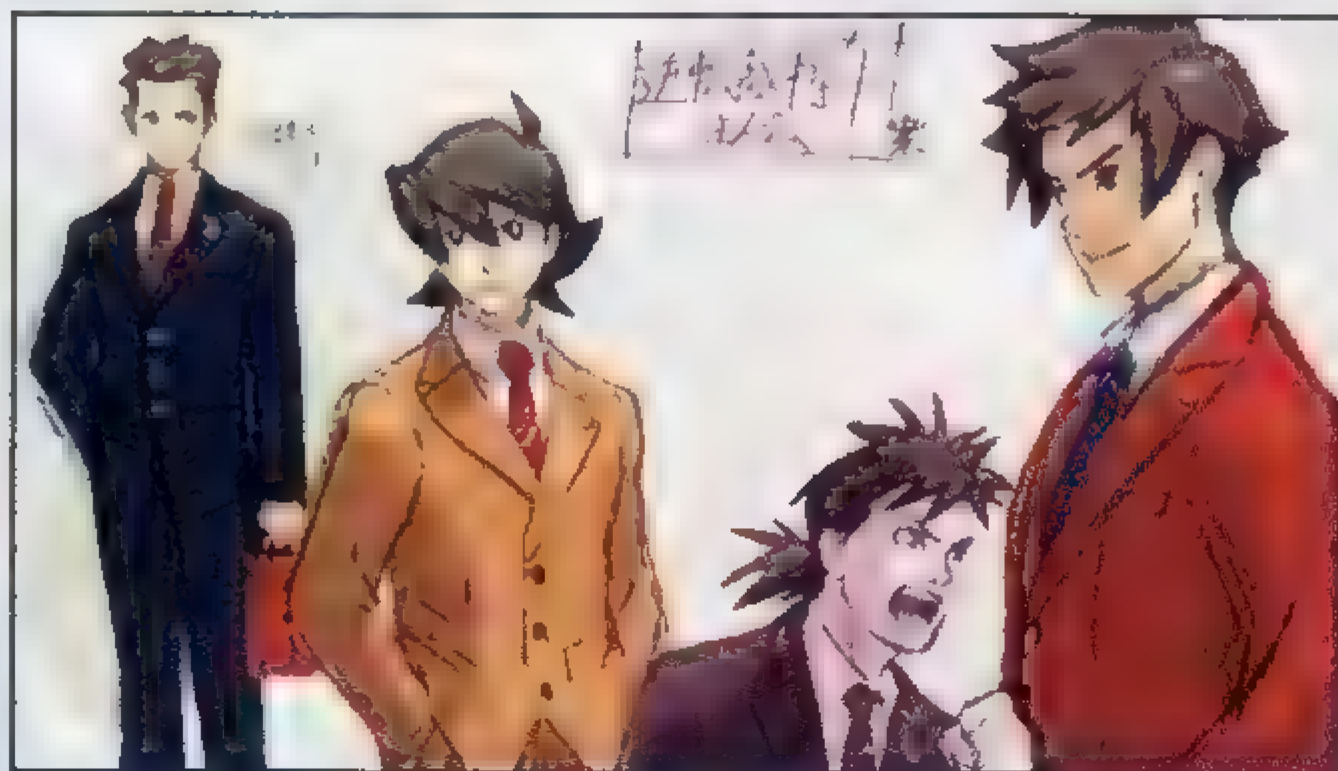
1、《逆转裁判4》闪电发表

当逆转FANS们还沉浸于余热尚未散去的《复苏的逆转》时，就在大家还在纷纷猜测逆转系列究竟还会有续作与否时，CAPCOM又闪电发表了DS上《逆转裁判4》的开发计划，声称将于2006年发售，并公布了最新的LOGO和人设草图，这对逆转迷们来说既是预料之中又感到意外的消息，预料之中是因为大家都相信曾经创造过辉煌的逆转系列和巧舟绝对不会就这样结束，感到意外的没想到逆转4能来得这么快。



其实就在《复苏的逆转》尚未发售之前就有消息称逆转还将有全新的续作，不过当时大家普遍认为其可能会是在GBA上推出，直到10月5日的“NDS conference 2005”上任天堂公布DS新作开发情报将所有的疑云打开。就目前所了解的情况是《逆转裁判4》将在DS上推出，不过是否还有海外版目前还不得而知，其系统将承袭《复苏的逆转》并强化大受好评的“科学调查”。至于大家最关心的人物角色方面就会让传统的逆转迷们有所失望，因为新作将不再以成步堂为主角，而是使用新的角色以全新的故事剧情来展开，换言之，成步堂系的《逆转裁判》将会告一段落了。虽然感情上比较难以接受，但主角的变更也未尝不是好事，毕竟原有的故事设定和世界观已经没有发挥的空间了，而且也不可能像《复苏的逆转》那样强行插入情节，与其这样还不如让新人在新的世界观中延续逆转系列的命脉，律师是谁不要紧，重要的是我们依然能够“永远相信委托人、坚持不懈地在法庭上战斗下去！”

这位新主角的相关详细资料还未确定，年龄设定为25岁，也是翘发的男子，目前CAPCOM官方给出了四个设定草案，最终将会从中选择其一，其实最左边的人设样稿我们已经作过介绍，那正是最早的成步堂的人设草稿之一，就目前非官方的情报来看，最右边的人设样稿将很有可能是最终的定稿。



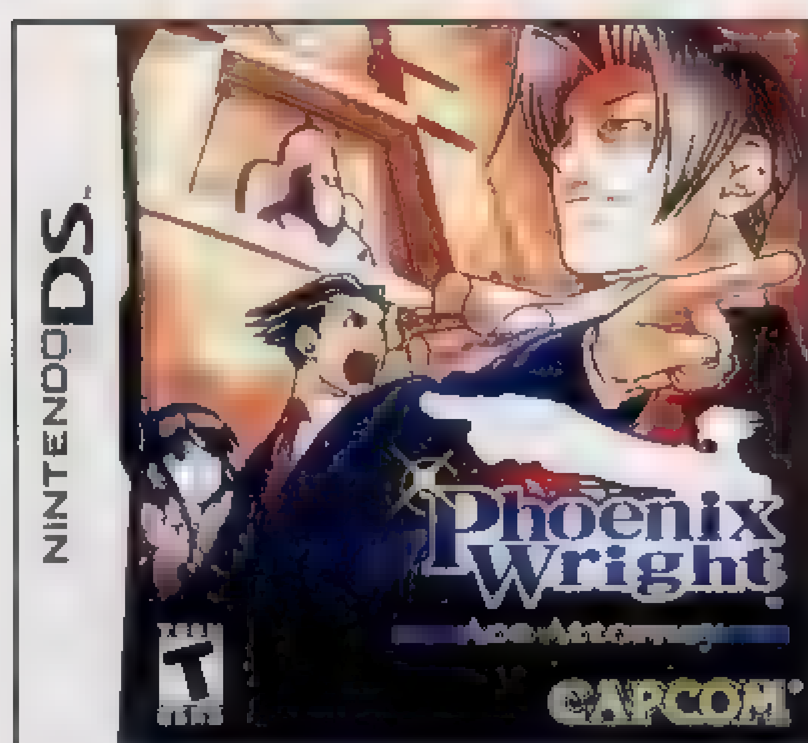
欧健	如果我有PSP,我会用它来“捉猴子”;如果我有NDS,我会用它来“逗小狗”;可现在我只有GBA,我只能每天用它来“抓PM”。
读者资料	男，16岁，广东湛江霞山区更生路35号，524004

2、《复苏的逆转》首日出货创新高

碍于硬件条件和语言因素，《复苏的逆转》在我国市场反响平平，除了限定版的订货以及部分逆转铁杆的支持外，几乎是无人问津，但相反地在日本国内其首日出货量达到了50469张，超过之前《逆转3》的47000张而创下系列新高。

3、逆转DS海外版已在北美发售

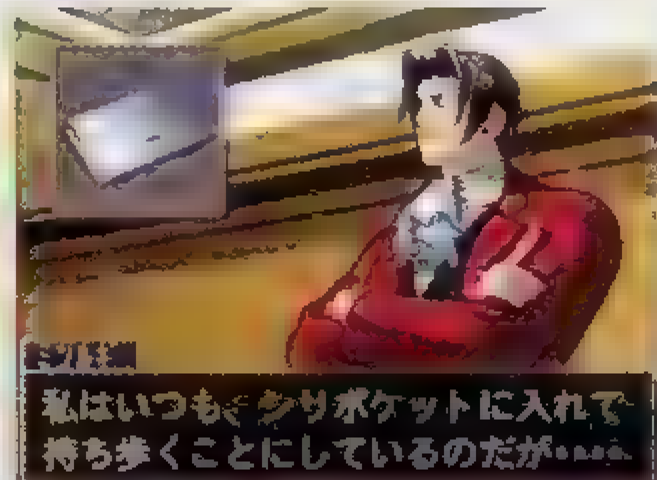
逆转DS的美版《王牌律师》已于2005年10月11日在北美发售，卡带容量为512M，《王牌律师》卡带中只包括有英文版本的游戏部分，而不是日版那样的拥有日英双语，在价格相当的情况下，还是建议逆转FANS们入手日版用于收藏，因为两版本的差异不仅仅在于对话文本，连游戏中的全部图片、证物甚至于3D调查也都是在绘制上有差异的。



4、TGS2005逆转特别法庭影像

参加过今年TGS2005的朋友相信一定对会场上CAPCOM开设的逆转特别法庭印象深刻吧，而就在日前CAPCOM官方也将其动画影像发布于逆转DS的官网上供FANS观赏，其实大家完全可以把这段Flash的动画影像看作为一个案子的游戏，只不过剧情是强制执行而已。内容大致就是系锯刑警的爱心便当被盗，他亲眼所见盗窃者的背影是真宵，而这个事件中的关键证物是NDS，于是围绕着该事件的成步堂与御剑的法庭战斗以略带恶搞意味的方式展开……

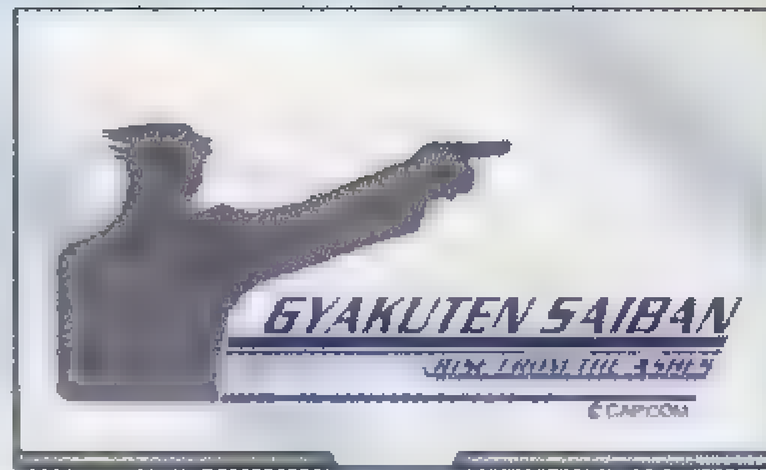




5、逆转最新周边

现在似乎每次的TGS都成了巧舟去推销逆转周边商品的展会了，在去年大卖咖啡杯和逮捕君的T恤后，这次TGS2005又带来了几款更新的周边产品，下面就让我们来逐个看一看吧。

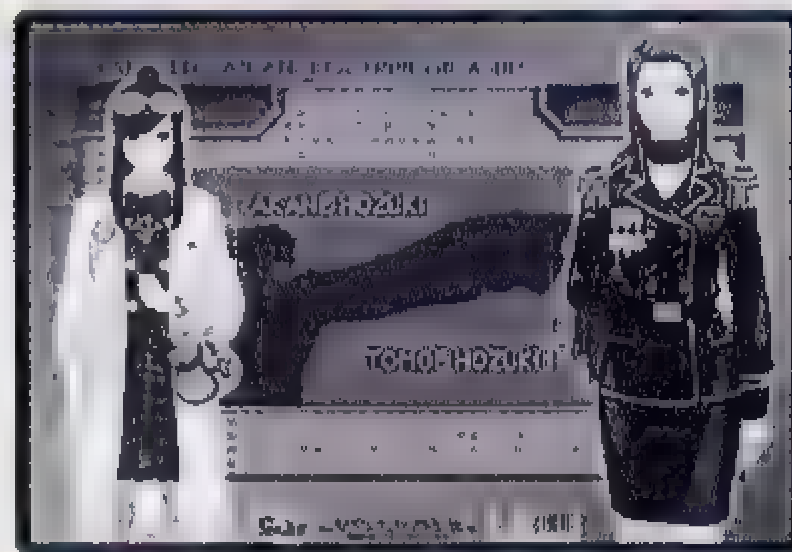
●名片盒：



这是成步堂专用的名片夹，铝制银灰色的外壳看上去挺高贵的感觉，售价也仅仅是650日元（合45元人民币），这应该是逆转迷们必入手的周边之一。

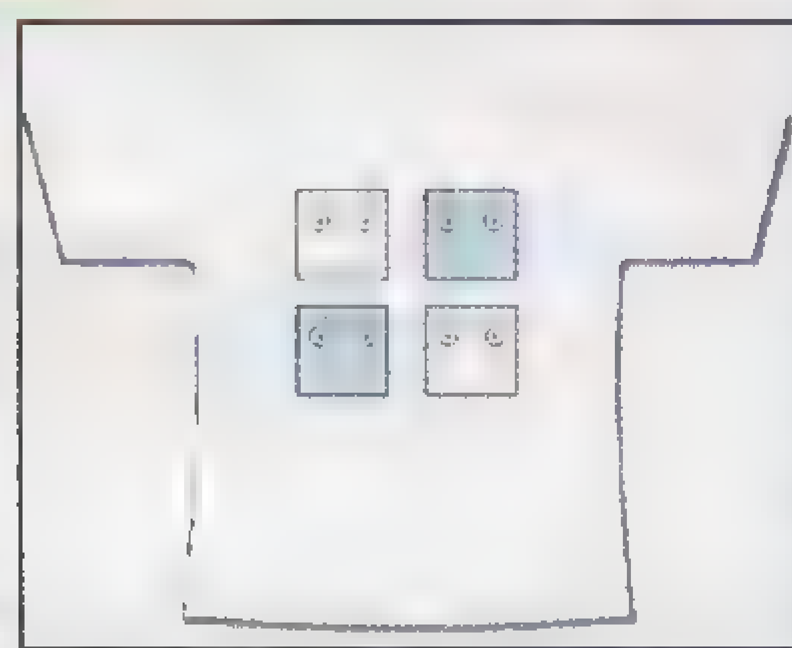
●垫板：





去年也曾经推出过此类垫板，是以逆转3为主题竖体样式，这次理所当然就是《复苏的逆转》主题，样式也为横体，背面是黑白的宝月姐妹，其售价为250日元，折合不到20元人民币。

●T恤（矢张表情样式）：



去年T恤大卖后今年再接再历，但样式主题已经由逮捕君换为了果然君，也就是我们的矢张，不过T恤上基本还是以抽象的手法来表现矢张的那种冒冒失失的表情，价格上略有些贵，要2500日元，合180元人民币。

●逆转裁判明信片：



这应该是这次的周边产品里最为吸引人的物品了，全套32枚的逆转裁判明信片，纸张为A6样式大小，内容则是以系列的主要人物为主题，其中还收录了《复苏的逆转》中宝月姐妹等新人物，逆转的原画向来稀少且珍贵，这套明信片也可以看作是原画设定的资料，极具收藏价值，全套售价900日元，约65元人民币。

秦雷	我想玩《苍月》，但我暂时被一强大的结界所限制，还有三个月结界就将消失，希望那时不要出现负面效果。
读者资料	男，22岁，辽宁葫芦岛市新区龙湾花园18号一楼，125001



● 别针系列第三弹：

这是从逆转2之后已经形成惯例的一年一度的铁制人物别针系列第三弹，以《复苏的逆转》中的人物为主的该套装整盒共12个别针，但是全部别针有14种，每一套都是固定11种+另3种中随机的一种，因此仅仅买一套装显然是不能凑齐全部别针的，而且每一套装的售价也相当昂贵，是4410日元，约合三百多元人民币，这也几乎相当于一款游戏软件的价钱了。



游戏事务所

1、日美版本人物名对照

逆转DS的海外版对于大多数玩家来说是个福音,大家不必再苦恼于不懂日文的麻烦，但是新的问题随之而来，那就是人物名称和一系列相关专有名词的变化，因为海外版的设定与日版原版有差异,而且有些汉字类语言的意境是字母所表达不出来的，所以陌生的人名反而让不少逆转系列的老玩家们难到难以适从，为了方便大家尽快适应，我们特地整理一个逆转DS中1到5话中两版本全部出场人物的对照名单。

出场	日版	海外版
主要人物	成步堂龙一	Phoenix Wright
	绫里千寻	Mia Fey
	绫里真宵	Maya Fey
	御剑怜侍	Miles Edgeworth
	系锯圭介	Dick Gumshoe
	矢张政志	Larry Butz
	裁判长	Judge
第一话	亚内武文	Winston Payne
	高日美佳	Cindy Stone
	山野星雄	Frank Sahwit
第二话	松竹梅世	April May
	星影宇宙之介	Marvin Grossberg
	服务生	Bellboy
	小中大	Redd White
第三话	荷星三郎	Will Powers
	大婶	Wendy Oldbag
	衣袋武志	Jack Hammer
	间宫由美子	Penny Nichols
	大龙九太	Cody Hackins
	姬神樱	Dee Vasquez
	宇在拓也	Sal Manella
第四话	狩魔豪	Manfred von Karma
	生仓雪夫	Robert Hammond
	大泽木	Lotta Hart
	灰根高太郎	Yanni Yogi
	绫里舞子	Misty Fey
	御剑信	Gregory Edgeworth
第五话	宝月茜	Ema Skye
	宝月巴	Lana Skye
	市之谷响华	Angel Starr
	罪门恭介	Jake Marshall
	罪门直斗	Neil Marshall
	严徒海慈	Damon Gant
	多田敷道夫	Bruce Goodman
	原灰奖	Mike Meekins
	青影丈	Joe Darke

注：海外版中真宵称呼成步堂为“Nick”,在法庭上大家称呼裁判长为“Your Honor”。

2、复苏的逆转原声音乐

这次《复苏的逆转》中的音乐得益于DS机能大大优越于GBA的表现而再次受到好评，特别是几首新曲都能给人留下深刻的印象，限定版中所赠CD的OST目前已经有下载，为6首精华曲和4首旧曲。

曲目	曲名
01	系锯圭介 锯子刑警的说
02	追求
03	成步堂龙一 异议！ 2001
04	询问2001
05	追忆 学级裁判
06	大江户战士
07	宝月茜 逆转姐妹2005
08	罪门恭介 荒野骑警
09	严徒海慈
10	逮捕君

姚怡然	很多玩家还年轻，现在正在长身体，要买掌机不可急，“节衣”尚算可行，“缩食”绝对不可取。
读者资料	男，18岁，安徽蚌埠东区龙湖新村南湖路605栋西侧三层自建楼西单元三楼西户，233000

3、复苏的逆转案件分析

整个《复苏的逆转》剧情大致由三起案件构成，即检察院地下停车场刑警被杀案、警察局证物存放室刑警被杀案和两年前的警察局检察官被杀案，并且依靠SL-9号事件将它们联系起来。

●SL-9号事件



案件原述：两年前的SL-9号事件是当时造成了极大恐慌的性质极其恶劣的连环凶杀案，42岁的凶手青影丈是位富有的商人，不过他却在一起意外的交通事故后变成了另一个人，于是开始像野兽似的疯狂杀人，他所用的凶器是一把锋利的弹簧小刀，并且他的作案手法相当高明，几乎从不留下任何证据，就算是有相关证据和证人也都会销毁或杀害掉，以致于专案组明明知道嫌犯就是他但却也束手无策地拿他没办法。当时的专案组由警方的严徒海慈、宝月巴两位刑警和检察院的罪门直斗检察官领导，组员包括多田敷道夫、罪门恭介和市之谷响华三位刑警，他们将该连环凶杀案称为"SL-9号事件"。后来虽然将青影逮捕于警察局审讯，但却由于疏忽意外让其逃脱并准备挟持当时正在警察局等待姐姐的宝月茜，之后是罪门直斗检察官第一时间赶到了现场并与青影展开搏斗。按照警局的说法是罪门直斗不敌青影并被其用弹簧刀所刺死，直斗也成为SL-9号事件中的最后一位受害人，该案由御剑怜侍临时接手剩下的指控工作，而直斗的牺牲也成为当时可以用来指证青影有罪的有力证据，但是，事实却并非如此……



事实：罪门直斗并非被青影丈所害，严格地说他并不是SL-9号连环凶杀案中的被害人。

●警察局检察官被杀案





案件原述：罪门直斗检察官为救被SL-9号连环凶杀案真凶青影丈所挟持的宝月茜而在搏斗中牺牲，死因是被青影的弹簧刀刺进胸口造成大出血最后流血过多而死。

事实：在实际的搏斗过程中是罪门直斗占上风，就在他手持当天所获得的"检察官之王"奖杯上的"断矛"准备袭向青影时，窗外突然电闪雷鸣，借助于闪光，在昏迷中醒来的小茜看到二人搏斗的影子，但她分不清楚到底谁是谁，并误以为当时占上风者就是凶手青影，就在直斗打昏青影的同时，自己也被用尽全身之力冲来的小茜所撞，被撞开的直斗在踉跄后退中竟被身后手持利刃的盔甲给刺中并昏了过去，小茜也在当时昏厥。然而这一切都被当时同样也在场的严徒海慈所看到，心怀不轨的他杀死了罪门直斗检察官并伪造出这一切是因小茜所撞而造成的假象，让随后赶到现场的宝月巴误以为是自己的妹妹所为，然后严徒借此机会要挟一心想要保护妹妹的宝月巴听从其摆布，自此到后来当上地方检察院的主席检察官她都一直是像傀儡一样对严徒言听必从。而在该案的当时为了"包庇"小茜同时也是为了留下指证青影的决定性"证据"，宝月巴又再次制造出直斗是被青影所"杀害"的现场，使直斗成为了SL-9号事件中最后的"被害"，并以此让青影丈伏法。



陈颉琦	越来越多的新游戏发布，都没什么时间去玩，好痛苦啊！上苍给我一天36个小时吧！不，48个小时吧！
读者资料	男，19岁，上海市长宁区天山路680弄11号，200051



元素爆发——EHERO卡组介绍

E·HERO，元素英雄，GX动画中主角游城十代所使用的卡片系列。在GX中组合EHERO卡组可以说是比较麻烦的事情，因为游戏中只收录了最早的几张EHERO的卡，此时EHERO的收录卡刚发展，融合的EHERO非常少，不能体现出那种融合的多变，而且游戏中取消掉了融合素材，对于很注重融合的EHERO卡组来说可说是一种打击。不过，作为主角的使用卡，加上EHERO有别于以前的融合战术，所以EHERO的卡组还是具备一定的战斗力，使用起来战术也有所变化，和原作的主角一样可以感受到“决斗的乐趣”的。



游戏中十代的卡组比较倾向于原作动画的风格，由于实战中卡组不可能那么复杂，所以重点是EHERO。

怪兽20：1106 E·HERO フェザーマン×2、1107E·HEROバーストレディ×2、1108E·HEROクレイマン×2、1109 E·HEROスパークマン×3、0029クリッター、0190圣なる魔术师×2、0259メタモルポッド、0440 サイバーポッド、0651 ならず者佣兵部队、0787 魔导战士 ブレイカー、0792 同族感染ウィルス、0820 异次元の女战士、1010 冰帝メビウス×2

フェザーマン/バーストレディ：羽翼侠和暴热女郎两张都是通常怪兽，攻防很低，可以说用途不大，不过作为重要的融合怪兽火焰翼人的融合素材不能不放。由于攻防偏低，基本上只用作和摩天楼配合使用。尽可能使用其他怪兽卡。数量方面，如果能准确把握融合的时机，为了减轻卡组的负担，可以各放1张。两种EHERO都1～2张，不能太多。

クレイマン：粘土侠的优点在于防高，比起前两个英雄，即使不能进行融合，也能在场上作为一个守备的盾来使用，单体作战能力较强。数量2～3都能考虑，3张的话比较倾向于防守。

スパークマン：闪电侠攻击力有1600，独立进行攻击都能独当一面，因为如此可以考虑2～3的数量。由于和粘土侠作为一个组合，相比起前一个组合虽然融合后稍微差点，不过融合前2个本身都具备作战能力，所以这个组合的英雄数量多一点。

クリッター：三眼怪在此卡组搜索能力很强，危险的时候用于搜索电子壶等反击，主攻时用于祭品、黑洞后搜索合适的英雄进行融合都是很有优势的。

圣なる魔术师：由于EHERO在卡组中占据了一定比例，英雄本身作战也不强，作为一种补充，圣魔术师主要是回收强力魔法来补充怪兽方面的弱点，或者回收融合、摩天楼这些卡把EHERO强化。由于圣魔术师本身也非常脆弱，有些时候也需要保护，所以如果3张的话卡组负担不小，建议1～2张。

メタモルポッド：变形壶可以用于解决英雄上手无所事事的问题，对于融合卡组来说也是一个解决融合消耗大的好方法。

サイバーポッド：电子壶的作用基本同变形壶，另一方面在于破坏效果能有机会扭转一下局面，对于因为英雄卡不抗打而造成的劣势做出反击。

ならず者佣兵部队：佣兵部队基本同电子

RAUL 生命诚可贵，爱情价更高，若为掌机故，二者皆可抛。
读者资料 | 男，19岁，北京市海淀区复兴路20号东区3号楼3011，100036

壶,破坏对方的有威胁的怪兽,强攻时也能用作清场,而且卡组放入了增援,搜索起来也方便。

魔导战士 ブレイカー：魔导战士破坏者召唤成功将会有魔力点，攻击力高达1900，对于攻击力偏弱的英雄来说是一个战斗力，另一方面释放魔法点后能破坏后场（魔法陷阱区域）也能方便进攻。

同族感染ウィルス：用于扭转局势，因为英雄很容易太多卡在手卡或者上场后被对方轻松压制。除了扭转局势外，同族感染也能处理掉手上一些英雄，英雄到了墓地后还能奇迹融合，整体来说配合性很好的一张卡。

异次元の女战士：异次元女战士基本同雇佣兵部队。

冰帝メビウス：冰帝的效果能破坏最多2张后场，对于必要时会融合出高攻怪兽进行总攻击的情况非常有利，本身的攻击力也很高。建议1～2张。也可以考虑换其他高星怪兽，例如(0348)人造人间 サイコショッカー，不过建议高星最多2张，而且不要使用2祭品的高星，因为此卡组虽然能保住祭品，不过不会多，卡组本身存在英雄卡死的情况，3张的话不排除因为太多和英雄撞在一起影响局势。

魔法22：1160 摩天楼－スカイスクレイパー－×3、0141 ブラック・ホール、0153 光の护封剑、0374 スケープ・ゴート、0375 手札抹杀、0381 融合×2、0387 强欲な壶、0422 大岚、0428 强夺、0430 押收、0436 サイクロン、0474 抹杀の使徒、0477 早すぎた埋葬、0593 团结の力、0597 ライトニング・ボルテックス、0653 增援×2、1184 ミラクル・フュージョン×2

摩天楼－スカイスクレイパー－：摩天楼算是卡组的重要卡了。在没有融合替代素材可以使用，融合效率受到影响而适当多放了作为融合素材的英雄后，英雄本身单体作战能力不够明显，所以使用摩天楼把英雄加强，而且融合后的英雄也能受益。不过摩天楼只局限于自己主动攻击对方有效果，而且也会出现没抽到、被破坏的情况，所以不能指望它而放入过多英雄。对于摩天楼的使用，由于只有主动攻击有效，所以尽量主动攻击，虽然下次对方反击英雄基本会遇害，不过若双方都有怪兽的前提下，互相这样拉锯自己也不会太亏。当然不能拉锯太久。在对方攻击的时候我方也能用陷阱保护，下面会有介绍。

ブラック・ホール：黑洞，强力清场卡，进攻防守都非常有用，而且对于此卡组来说，1个回合能多次融合召唤，清场后上来2～3个怪兽也是有可能的。

光の护封剑：保护弱小的英雄，也能保护神圣魔术师、电子壶、变形壶等为进攻作准备。

スケープ・ゴート：替罪羊比较能拖延时间,劣势下能自保，拖延也能囤积1下手卡或者缓解融合后消耗过大的情况。



手札抹杀：手卡抹杀的效用基本同变形壶。

融合：融合算是核心之一。融合作为一个很重要的作战方式，却只使用两张，因为还有奇迹融合的存在，融合消耗比奇迹融合大，所以尽量避免使用融合。

强欲な壶：即使是手卡消耗不大的卡组也不能放弃强欲之壶、放弃增加手卡的机会的……

大岚：大岚能清理全场的后场卡，为总进攻作准备。若自己的摩天楼在场上，必要时也不要吝惜。尤其是确保没有陷阱后，火焰翼人战斗破坏怪兽能做出大伤害的，非常有利。

强夺：自己有高星怪，拿过来做祭品，或者把对方的怪拿过来一起参与最后的总攻。虽然也能在劣势情况下拿对方的强怪，不过最好别轻易使用，因为容易帮对方加上不少分，不利于融合的爆发攻击，尽量使用其他办法破坏劣势的局面。

押收：比较重要的一张卡，不过不能做出什么解释，简单地说还是拿掉对方当时威胁最大的卡。

サイクロン:破坏后场的卡,基本上同大岚。

抹杀の使徒：英雄在配合摩天楼后或者融合后对对方表侧的怪没有什么顾忌，主要还是里侧的怪，所以抹杀使徒能考虑两张。不过另一方面,若局势被压制,英雄都出来了一个接着一个被打,此时对方基本不会出现里侧的怪。所以在选择“清场”的方式下,除了抹杀使徒的方法,还能通过被打——陷阱——清场的方式。两种方式都能融入卡组，不过注意别塞太多卡。

早すぎた埋葬:早埋基本不会考虑苏生英雄,墓地的英雄需要利用也最好使用奇迹融合。其

张鹤松 | 游戏天国，让天下玩家一起去挑战游戏的极限！
读者资料 | 男，16岁，浙江省绍兴市新昌县盘龙新村B幢4号，312500

他可选择的怪兽根据局势选择。

团结の力：团结之力强化效果强，无论是强化融合英雄还是普通的英雄都非常有效果。

ライトニング·ボルテックス：基本同同族的使用方法。

增援：英雄都是战士族，根据需要选择融合素材上手进行融合能加快融合的效率，而且卡组也放置了雇佣兵等战士进行另一种选择。同样是战士族专用卡的战士生还不选择的原因是，英雄在墓地没有必要拿回来作融合素材，而应该考虑直接奇迹融合。当然考虑到有时候拿着融合而不是奇迹融合，雇佣兵也需要重复利用，战士生还可以考虑一张。

ミラクル·フュージョン：奇迹融合，英雄专用融合卡。虽然场上的怪兽也能参与融合，不过建议尽量在墓地选择。并且注意素材需要除外不能再次利用，而且没有融合替代素材，所以才会考虑英雄各两只的组合。奇迹融合1张手卡就能融合，可以说几乎没有消耗。不过由于没有替代素材，英雄躺墓地需要配对，把手卡的英雄处理到墓地的方法并不多（假若英雄都是上场后被战斗破坏的，2～3个回合下去了2～3只，此时玩家自己估计也很危险），所以2张是比较好的选择。

陷阱6：0497 リビングデッドの呼び、0547 激流葬、0849 炸裂装甲×3、0552 魔法の筒

リビングデッドの呼び声：生死呼声基本同过早埋葬。

激流葬：激流葬基本当作黑洞用，必要时自己召唤诱发激流葬，虽然会浪费召唤机会，不过若有机会之后融合召唤，不要吝啬。当然前提是对方有值得破坏的怪兽。

炸裂装甲：保护英雄的卡，也是摩天楼情况下妨碍对方利用摩天楼弱点的好方法。上面也介绍过是一种清场方式，数量方面，根据抹杀使徒所采用的那种方式进行比较，2种方式决定后才决定数量，甚至超过3张也行，4张算最多了。不用炸裂装甲的话可以考虑(0686)奈落の落とし穴等。



魔法の筒：魔法筒的使用基本视作炸裂装甲的用途，不过除了魔法筒外不建议使用其他不带有“怪兽从场上离去”的效果，尽量选择破坏效果。可以考虑魔法筒的原因是，魔法筒具有给与对方基本分直接伤害的效果，降低对方基本分的数值有利于以后总进攻。

融合卡组：1129 E·HERO フレイム·ウィングマン、1130 E·HERO サンダー·ジャイアント、1200 E·HERO シャイニング·フレア·ウィングマン



目前能选择的融合英雄只有这3个，火焰翼人，闪电巨人和闪光火焰翼人。前2个融合素材不重复，所以没有什么需要选择的，能融合哪个就哪个。当然不是随便出场，因为火焰翼人效果比较强，尽量保证能攻击成功才融合。闪电巨人的效果消耗手卡，也尽量少用。闪光火焰翼人由于没有融合替代素材，所以必须等待火焰翼人融合后才能出现，而且和奇迹融合有点冲突，不过至少保证2500攻击力就是了。

卡组大概就是如此。此作的禁止限制卡表更换周期长，变化和影响对此卡组不大，所以不大考虑替换卡。不过虽然没有替换，上面的列表也不是完整的卡组，参考部分卡的解释，若做出了调整后必须做出少许变动，保持整体42～46，怪兽18～20左右。怪兽方面在上面列表的情况下或许会感觉英雄不方便实用，那么就要熟悉一下减少英雄，掌握准融合时机的操作方法。或许英雄数量不作变动，削减魔法陷阱1～2张卡，然后怪兽增加点习惯使用的卡。

卡组的怪兽方面，英雄算是占了一半，所以其他怪兽都是单体作战比较强的作为补充。决斗开始后，最坏的情况是几乎都是英雄，此情况下选择闪电侠和粘土侠作战，尽量避免其他2个。如果英雄比较少，其他怪兽多，就直接考虑依靠其他怪的强力效果以及魔法陷阱压制对方。融合方面，初期避免无意义的融合，因为出来后树大招风非常危险，有把握才融合出来攻击。摩天楼上手的情况，如果手上有2只以上英雄才考虑强攻，这样能保证下回合英雄被反击后，再接下来的回合能再次利用摩天楼效果强攻过去。



王立图书馆



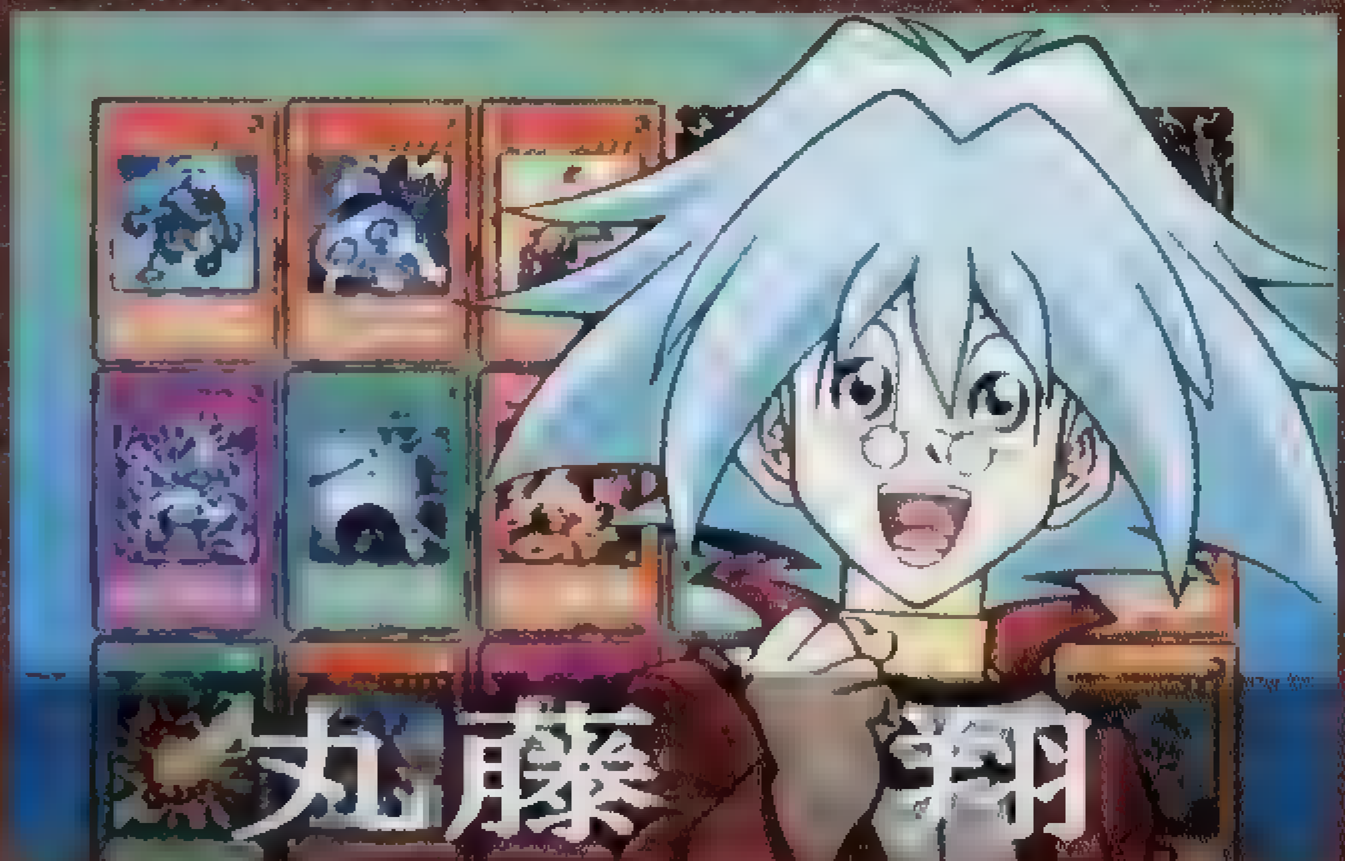
最近新发售的游戏王游戏——游戏王GX，目标是决斗王，或许会有人不太清楚，为什么叫做GX，而里面全部新的角色又是怎么回事呢？下面就简单的介绍一下：

在之前游戏王的漫画结束后，作者高桥和希在日本杂志上公布了一张草图，说那将会是游戏王新系列的作品。之后高桥老师就休息了几个月，参与了游戏王剧场版的人设、怪设后，正式宣布了新的作品——游戏王GX。游戏王GX将不会有漫画，原作就直接是动画。官方公布高桥老师将会是监制，而播放前高桥老师也放出了部分设定草图。



游戏王GX的全称是游戏王デュエルモンスターズGX（ジーエックス）。GX的意思是ジェネレーション・ネクスト（Generation netX）寓意新时代决斗者激烈的决斗。在2004年的10月6号开始播放，逢日本时间星期三18：30~19:00播出。故事背景为：南方的岛上，有一个专门用于培育决斗者的デュエルアカデミア高校（决斗学院）。每一个年级的学生大概50人，一共150人左右。为寄宿制的学校。根据学生成绩的好坏，分成3个等次，优等生的"奥比利斯克·蓝"，排第2的"拉·黄"，还有劣等生的"奥斯里斯·红"，是一个个人主义，弱者被冷落看不起的学院。

故事的开始，主角游城十代去决斗学院的高中部补，因为就要迟到了而匆忙赶路撞倒了前作主角武藤游戏（已经是很高的个子，不过镜头故意只看到嘴巴往下），武藤游戏对十代说："你也是决斗者么？这张卡给你，是一张幸运卡。"就这样，十代接受了这张"飞翼毛球"后赶去了学校，开始了学校的生活。十代虽然实战以外的成绩不好，不过天性开朗，非常有决斗的天分，决斗讲求"快乐的决斗"。从而感染了身边许多人。同时也因为是少有的能看见精灵的人，所以也发生了很多事在他身边。



虽然作为动画，定向比较偏向低龄，不过故事本身还是非常有趣，不少人物也很有特点，而且故事中出现了不少和精灵有关的事情也牵引着不少老一辈的观众，当然还有在GX里面露过面的前作角色（官方没有公布是前作的多少年后）。

GX第一部的最后讲述的是学校的董事长其中一个目的就是想利用学校的决斗者之魂唤醒三幻魔从而得到青春（有点老套的目的）。从而派出称为"七星"的组织去学校和学生举行暗黑决斗。由于发售时间的限制，之前完结的故事内容和卡片并没有在此次游戏中出现，希望续作能有机会。

而现在GX也开始了第2部，离开了一些老的人物，新加入了一些新的个性化的人物，再加上强大的声优阵容，开始和以往的故事一样设计到宿命等关键字，相信能吸引更多的观众。在以后的决斗都市中会不定期介绍《游戏王GX》这部动画。



徐小路	PSP太贵，NDS太大，还是SP小巧可爱，符合我这个游戏地下党的口味。
读者资料	男，17岁，江苏常州湖塘人民中路102号



网络新世纪——洛克人EXE

WWW组织的逆袭

游戏世界里的野心家还真是不少，好不容易才解决了柯斯贝尔，没过多久，曾经在1代中失踪的WWW组织又回来了，《洛克人》系列的老对手威利博士将再次实行他的统治计划。当然，作为主角，热斗等人又被卷了进来。这次的WWW组织可不像以前那么好对付，手下基本全体换了新人，其中有不少强力领航员，他们的目的是夺取封存在科学省网络中的网络原型数据。在洛克人与老对手火野健一的烈焰人较量时，弗尔特，为了新的力量与威利博士联手了。游戏最后，热斗与洛克人再次进行融合，而战败的弗尔特也被威利博士强制融合，成为了WWW组织的最终武器——原型，与原型的战斗异常艰苦，但最终热斗与洛克人又一次打败了威利博士，可惜二人来不及脱出，洛克人强行将热斗弄出网络，自己却没逃出来。就这样，洛克人的牺牲换来了最终的胜利。虽然又一次成为了英雄，可热斗却高兴不起来，洛克人是他最好的朋友，而且更是他的哥哥，就这样怀着对洛克人的挂念之情,热斗升至了6年级。某一天，父亲带回了科学省的程序，他从中将洛克人的数据提取了出来，就这样，洛克人回到了热斗的身边。

N1大赛

动漫和游戏中都存在的号称世界最强领航员的战斗大赛，各个地区的强者都会来参加。当热斗等人在秋原町公园玩耍时，一位叫做砂山的人告知他们大赛的消息，并让他们去秋原网络报名，实际上这个砂山是WWW组织的一员，这次让热斗等人参赛也是阴谋之一。这个N1大赛在EXE3里占了不小的篇幅，后来还单独做成了两个游戏，一个是《洛克人EXE-GP》，还有一个是WSC版的《洛克人EXE-N1》。这个独立的作品中，1-3代出现过的领航员基本都有登场，是EXE迷不得错过的作品。

部分领航员介绍

◆**国王人**：热斗在N1大赛上认识的新对手，造型一看就知道是根据国际象棋改编的（竟然没有脚……），而且还会利用棋子作为防御和攻击的武器。洛克人的同伴之一，在与WWW组织大战中帮了不少的忙，只可惜出场次数太少，以后的作品也未见他的踪影，期待他能早日复出。

◆**金属人**：同样也是热斗的新对手，在参加N1大赛后二者再次较量，可谓是不打不相识。全身的装甲让人人一看就知道是防御性的角色，肩

膀上的两个巨大齿轮让人不寒而栗，在拥有防御力的同时还拥有惊人的破坏力，光是用拳头就能抵挡强力炮火的轰击，背后还藏有追踪飞弹，是个很强的对手。

◆**野兽人**：WWW组织的新型领航员，狮子一样的外表，性格相当暴躁，锐利的爪子是他唯一的战斗武器，但是他的速度相当快，破坏力极强，不论是动漫还是游戏，他都和洛克人多次交战。动画中他对主人很忠诚，一次执行任务的时候，由于科学省的防御太强，在被炸掉一只胳膊的情况下硬是把数据传给了他的主人，最终与那些防御机兵们同归于尽，死得还真是壮烈。

◆**泡沫人**：胖呼呼的领航员，看起来很弱（也确实很弱……），但他竟然也是WWW组织的领航员，善用武器是鱼叉，利用头上的管子放出泡泡向对手展开攻击。在游戏中败给洛克人后，立刻跪地求饶，正要趁机逃跑时被布鲁斯一刀两断。动画中似乎已经渐渐成为了洛克人等人的朋友，戏份不少。

◆**弗尔特GS**：与原型融合后，再次出现在洛克人眼前的强大敌人，外表看起来和以前没什么不同，但却有着柯斯贝尔的力量，光是那恐怖的柯斯贝尔炮就足以令其他领航员畏惧3分，还有那烦人的爪子，游戏中算是EXE3的最强敌人。

英雄的续篇——洛克人ZERO

与OMEGA的战斗过去了,黑暗精灵时的ZERO的游戏的剧情前面已经介绍完毕,相信大家也对这个系列已经有了很深的了解,下面讲解一下游戏相关的东西,也算作为ZERO系列介绍的终结吧。

造型

ZERO在X系列中的持刀形象已经在玩家脑中根深蒂固，冷酷的外表成了洛克人FANS们心中的偶像。不过这次的ZERO系列刚开始还真是令玩家们感到惊奇，原本的那个高大形象的ZERO消失了，出现在玩家眼前的是一个看起来有些瘦小的少年，造型的改变恐怕会令那些从FC时代一直玩到现在的老FANS们感到不适应，实际上在GBA版本中，这种造型还是比较合适的。当然这是人设改变的问题，不光主角ZERO变成了小孩般的样子，其他角色也都一样，不过这样很难辨认年龄就是了，关于女主角雪儿的年龄问题一直都在争论中，没有确切的数据，基本都是定在15到19之间(一般女主角都在这个年龄吧）。

EX技与装甲

接触过洛克人这个大系列的玩家都应该清楚，打倒初期可以选择的几个BOSS就能获得他们的武器能力，身为这个大家族的ZERO系列自然也有此设定，但得到方式却很麻烦，需要打倒BOSS后获得A级以上的评价才能获得EX技，这些EX技不是像以前那样全是剑技，他们被分散到了各个武器上，配合冰、雷、炎3大属性就能出现不同的效果，这也是ZERO系列体现技术性的关键，因为这些，不同档次的人玩这游戏都有不同的组合连续技，高手与菜鸟的距离也逐渐拉大了。装甲部分的获得比EX技更加离谱，从杀敌到评价，有些装甲的得到方式异常困难，让高手也觉得头疼，这些装甲的作用就不提了，可是只换个颜色这点实在是让人不爽，大概是制作商在偷懒吧。

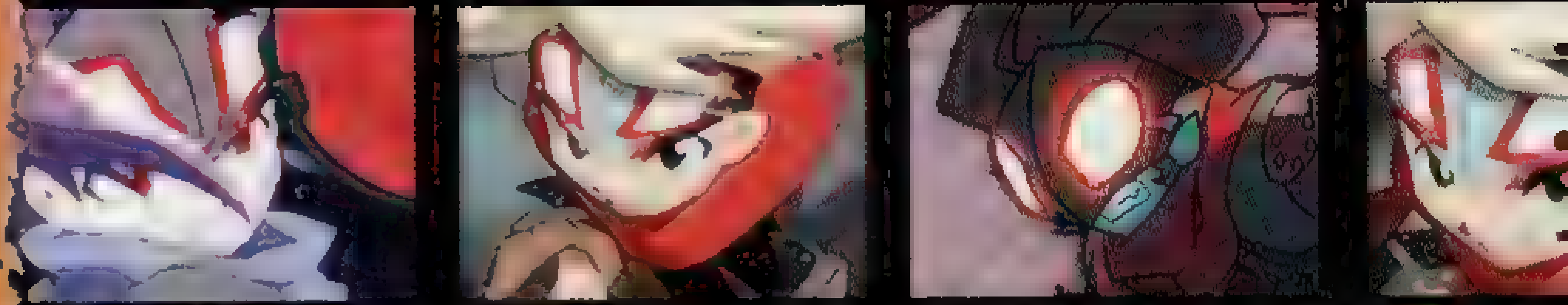
武器

原本ZERO是只有一把Z光剑作为武器的，后来可能因为人气的增加，CAPCOM又为他设计了很多新的武器,一开始还认为这只是ZERO系列的设定改变的原因,可是后来正统的X系列中也出现了ZERO可选择多种武器的情况,看来这就是改革呀。ZERO系列新增的武器相当丰富，除了最基本的Z光剑以外，还增加了盾牌、链枪、长枪、冲击双拐等武器，不过最初的武器竟然是手枪，这让老FANS们都感到奇怪，原本X系列中的ZERO炮不见了，竟然替换成了手枪……除了以上的介绍的这些武器外，ZERO4新增的手套也是不得不说的强力武器，说它强并不是因为它的威力，而是它的用处，能够自由夺取敌人的物品作为己用,而且手套本身也具备攻击力，甚至还有抓取敌人的特殊作用，配合各种各样的敌人,让这个手套拥有几十种攻击方式，虽说这种设定在游戏界已经不新鲜了，但是对新玩家来说还是有不小的诱惑。

李贺　DS给了我动力，一定要好好学习，期末后就把它抱回家！
读者资料　男，16岁，山西晋中市榆次区第一中学高0413班，030600



阳光迷城





系列称号总回顾

“称号”在《我们的太阳》系列中是个非常有意思的要素，虽然没有对游戏实质产生什么影响，但这是对玩家能力的评定和反映，系统根据玩家在游戏中的具体表现来作出判断，综合各种参数后对玩家所扮演的加戈授予称号，而且倘若在续作中使用前作通关密码的话，还能够继承称号。最初系列第一作时只是在游戏完成通关后才能获得称号，但到了第三作后称号系统已经大大改进，玩家只要达到一定的条件，在游戏进行当中就能够获得称号，而且称号的获得也能够复数取得，要是自己够强的话，取得华丽的全称号也不是不可能，但并不意味着每个称号都是褒义的良性称号，有的称号可以带有贬义的哟，下面就让我们回顾一下系列三作的全部称号及其达成条件吧。

1、《我们的太阳》

[illegible]	达成条件
デス	续命次数在100次以上
バーサーカー	被敌发现400次以上
ビショップ	灭敌500以上
クイーン	灭敌100以下
グラディエーター	通信对战50次以上,胜率在70%以上
ランニングマン	推放次数在8次以上
太阳商人	物品交换在50次以上
太阳少年	太阳能量总蓄积量在600以上
暗黑少年	太阳能量总蓄积量在100以下
キング	最终战绩评价S
ルーク	最终战绩评价A
ナイト	最终战绩评价B
ポーン	最终战绩评价C

从以上条件可以看出，在第一作中由于没有经验值和等级一类的设定因此游戏系统对于实战的各参数相当看重，而且这些条件都与一款动作游戏的指标相当，反映的以动作性的实战能力为主，而体现不出RPG游戏的要素性，因此本作也是最为适合动作游戏达人们来进行封神挑战。

2、《续·我们的太阳》

称号	达成条件
ソードマスター	剑熟练度级别达到99
スピアマスター	长枪熟练度级别达到99
ハンマーマスター	槌熟练度级别达到99
フィストマスター	拳熟练度级别达到99
ガンマスター	太阳枪熟练度级别达到99
アデプト	等级达到99
デイヴォーカー	打倒终末之兽
アドベンチャラー	全迷宫完成
エージェント	全任务达成
コレクター	全武器、防具、人物图鉴完成
ダークハンター	全魔物图鉴完成
グランドマスター	获得以上的全部称号

很显然从本作的各称号条件来看与前作相比发生了巨大的变化，首先是对于实战和动作性的指标几乎都没有要求了，更为强调的却是一些RPG的要素，特别是由于经验值和等级设定的强化加入以及武器系统的大幅度强化后，这一点显得就更为突出了，并且很多条件都不再是单纯数字上作要求，而是对于整个完整度来说的，应该说续作称号与前作称号无重复是很值得肯定的一个设定。

冯广镇	好高兴呀，我哥买了NDS，把GBA给我了，等他买PSP的时候，估计就把NDS给我了，呵呵。
读者资料	男，19岁，北京朝阳区双龙南里103楼1-501，100021

3、《新·我们的太阳》

称号	达成条件
アデプト	等级达到99
グラディエーター	斗技场全完成
SPエージェント	全任务S评价获得
チャンピオン	全赛道摩托竞速S评价获得
アルケミスト	全武器防具图鉴完成
コレクター	全人物图鉴完成
ダークハンター	全魔物图鉴完成
ドールマスター	全玩偶入手
ストーリーテラー	4种全部结局出现
グランドマスター	获得以上的全部称号

在继承前作的基础上，本作有个别称号与前作相同，也有在前作基础上将条件增高的称号，总之获得本作的称号难度是有所增加了，而且还结合了一些新增的要素如摩托竞速、玩偶以及多结局条件等的新称号。



全系列魔物图鉴

数量众多的不死一族魔物是本系列游戏的一个特色，每个魔物都有一定特点，要是不了解和掌握其特点的话，在闯关过程中将会是非常吃力。另外魔物的数量不仅在逐渐增加而且各魔物们在系列的发展过程中得以进化，我们在此将把本系列所收录的全部魔物都罗列出来介绍给大家。（以下所有顺序依照图鉴序号）

对于系列第一作来说，由于魔物们不能自动升级，其参数都是固定的，只是由于玩家进入游戏所选择的难度而产生确定的差别，另外魔物分类也很简单，全都属于不死一族（アンデッド），依照能力分为普通魔物、中等魔物和Boss。

（注：HP等值分为三部分是分别表示玩家在三种难度下分别进入游戏后该魔物的数值，另外魔物在麻痹状态下其HP上限值会产生变化，则此时耐久值为麻痹HP，但该值只在麻痹时间内有效。弱属性是指攻击该魔物的最有利属性，减半属性其攻击效果为弱属性的一半，强属性是魔物最擅长的，使用该属性攻击魔物则无效。而睡眠时刻与玩家的真实时钟相对应，即此时间段内的该魔物是处于睡眠状态的。）

普通魔物

No.01-03 ボクLv1-Lv3

	ボクLv1	ボクLv2	ボクLv3
HP	300/400/600	450/600/900	1200/1600/2400
麻痹HP	375/500/500	600/800/800	1800/2400/2400
麻痹时间	30/20/5秒	30/20/5秒	30/20/5秒
弱属性	光属性	光属性	光属性
减半属性	——	——	——
强属性	暗属性	暗属性	暗属性
睡眠时刻	6点—6点半	——	——
警戒时间	20秒	30秒	45秒
攻击方式	ホルルン召唤	ホルルン召唤	ホルルン召唤
	——	ホルルン攻击	ホルルン攻击
	——	——	ハンマー召唤

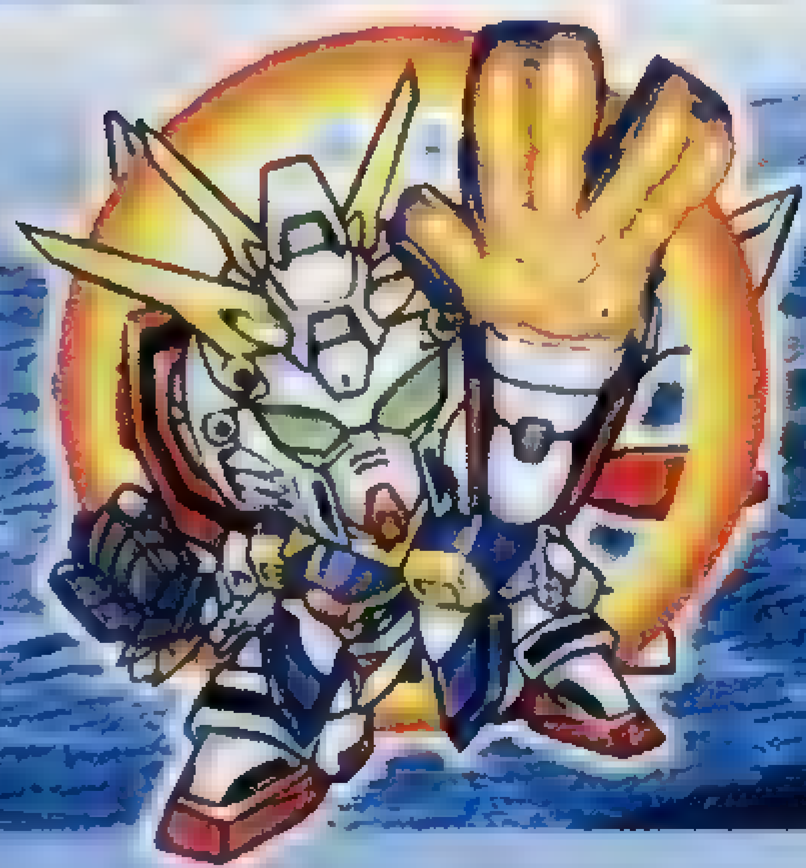
这是在游戏开始阶段中最常见的魔物，因为吸血变异而沦为暗之一族的奴仆，ボク分为很多种类被通称为小鬼，他们攻击力低下，一般只要加戈行动时动作幅度不大的话都是不容易被其察觉，而最好的攻击方式就是慢慢地躲在他们背后攻击或是远距离攻击后再闪避。

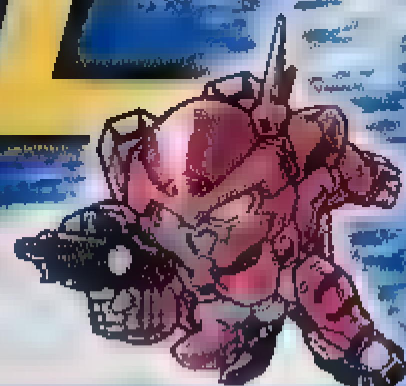
No.04-06 モエボク、ヒエボク、キエボク

	モエボク	ヒエボク	キエボク
HP	150/200/300	150/200/300	150/200/300
麻痹HP	600/800/800	600/800/800	600/800/800
麻痹时间	30/20/5秒	30/20/5秒	30/20/5秒
弱属性	冰属性	火属性	光属性
减半属性	——	——	——
强属性	火属性	冰属性	暗属性
睡眠时刻	——	——	——
警戒时间	30秒	30秒	30秒
攻击方式	ホルルン召唤 ホルルンショット(炎)	ホルルン召唤 ホルルンショット(冰)	ホルルン召唤 ホルルンショット(消)

系列中有名的赤鬼、青鬼和小鬼，他们对于属性的判定很明显，合理利用属性相克是能源并不充裕的时候对付他们的最佳办法，另外要注意到的是从他们开始其麻痹HP要大于正常情况下的HP值了。

机战天空





富野先生来华演讲，并与FANS交流。经过数次大战证实大舰巨炮主义才是真正的美学。

10月28日，《高达》之父——富野由悠季先生来到人民大学"动画艺术与产业发展国际论坛"演讲，并与FANS进行了交流座谈。笔者有幸参加了这次大会，特别献上关于此次会议的一些内容……对了，现在已经改叫《敢达》了是吧？

在谈富野之前，我首先要对缺乏责任心的主办方表示强烈不满：本次大会宣传材料的封面及关于《敢达》的介绍中均使用了《SEED》的图片，文字部分更是驴唇不对马嘴地用上了PS2游戏《吉翁尼克前线》的介绍。对业界有些了解的人应该知道老爷子非常讨厌SEED系列——这几乎是在捏老爷子的逆鳞呀。无怪乎接受主办方采访时老爷子语出惊人："我不认为中国有敢达FANS。"——这话大概也有怄气的成分在吧。

对于富野监督的印象，笔者最有感触的一点就是：老爷子对SEED的怨念真的很深啊。当有人哪壶不开提哪壶地问起关于《SEED》的问



题时，老爷子一脸无奈地说："基于我的立场无法做太多评价，而且大家知道SEED创作者的年龄，和现在的形势。一个六十多岁的老人实在也没什么好说的了，年纪大了，已经不是推动社会发展的中坚力量，也不能再给年轻人那样深远的影响。这个世界是不能靠老年人的。"虽说是"不做太多评价"，但语气里却透着一股亲闺女被坏小子拐走的哀伤与无奈。

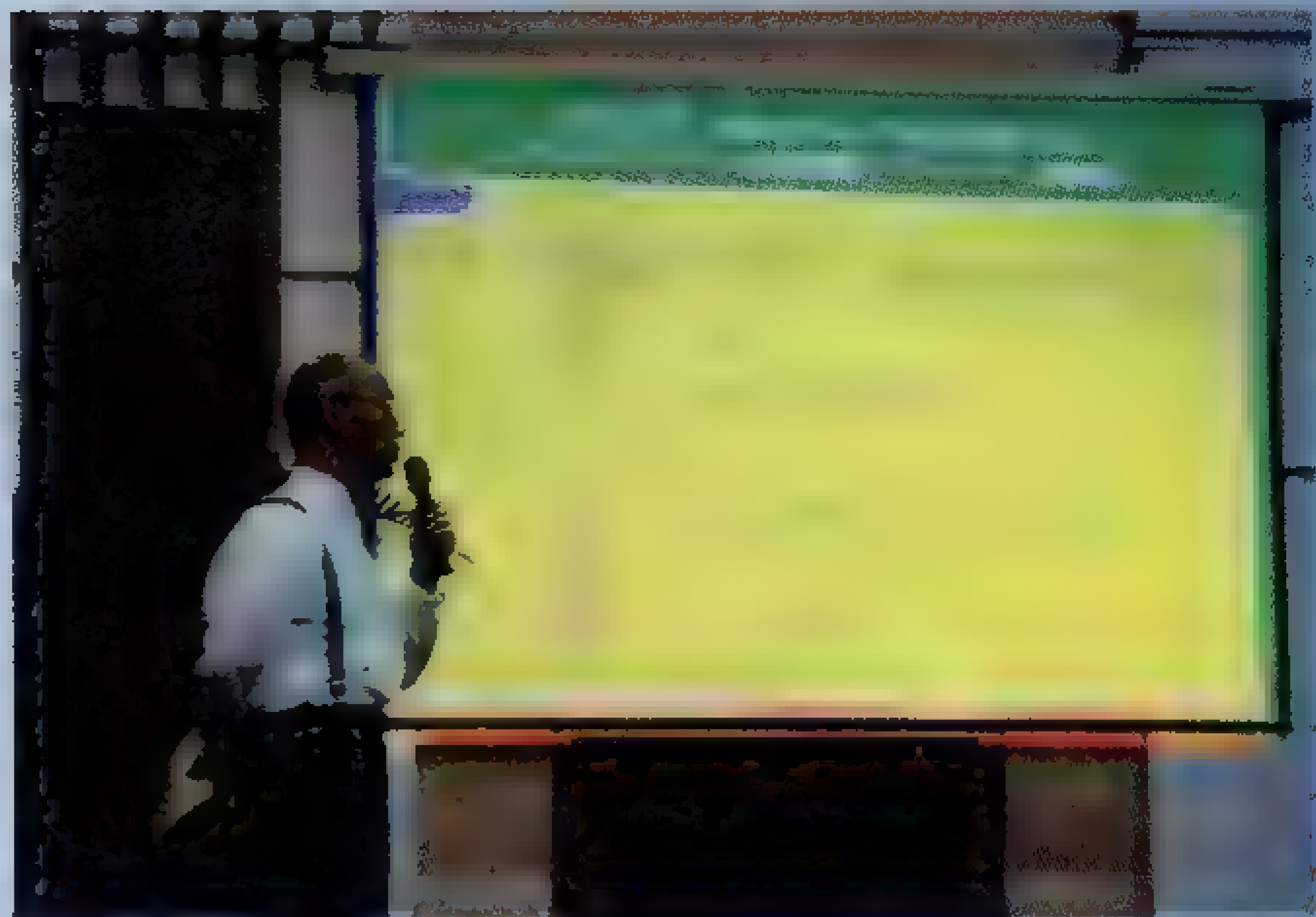
之后在问到"敢达系列无法控制的膨胀，富野监督对此有何感想"时，老爷子打开了话匣子，一口气说了半个小时。他对于现在的敢达——乃至于现在的日本动画界充满了悲观与失望。敢达作为一个虚拟世界的产物，稍不注意就会造成它的瓦解，而自己却只能眼睁睁地看着。目前的作者大都急于求成，不去考虑观众需要什么，而是依靠自己的恶趣味去制作。对于这样的行为，老爷子用了"堕落"这样一个很严重的形容词，而且在之后的谈话中又重复了几次。

老爷子还说：影像作品有很不幸的一点——它需要资金，它的宿命在企划的过程就已经决定了，所以必须要慎重，如果失误，就会损失惨重。这听起来很理所当然，但现实中很多制作人员会在开始的时候无视动画预算，不替经营者去考虑，只在乎动画是否好看。而同时，制作者却不能考虑大众的看法，经营者又不能判断监督的创意能否符合社会的需求。所以我们看到现在很流行的一些东西都没有好的结果。为什么？因为流行的已经是结果了，一个结果连着一个结果，是无法上升的。我们需要去做新的东西，那样才有上升空间。但事实上，这很难做到，更多的是对过去的一种总结和整理。GUNDAM就是我靠着对过去的机器人动画进行整理和改造的，虽然是真实系机器人动画的先驱，但本

身还是来源于前作的。要在这个创新与归纳二者中寻找平衡点是一件很困难的事情。

同时，老爷子对于充满活力与热情的中国FANS感到欣慰，如今日本的动漫界已经没有这种生气了。他认为：一个文化如果还发展，那么就需要与不同文化进行碰撞。而动画比起电影，有更强的计划性，它可以超越国界，超越人种。他希望我们大家努力，在10年之后将成为“东京那帮混蛋(老爷子再一次强烈地表达出对于日本动画界现状的不满)”很好的敌人。

不过很令人失望的是，老爷子在座谈会的最后明确地告诉我们。他对于敌达系列已经失去兴趣了，希望准备些新的东西。正在放映的《Z敌达》剧场版将是他最后一部敌达作品——



这也就意味着我们以后无法看到新的富野敌达了，这实在令人扼腕叹息。

好了，谈完富野先生，让我们继续上一期的话题。

大舰巨炮万岁!《机战》阅舰式(二)

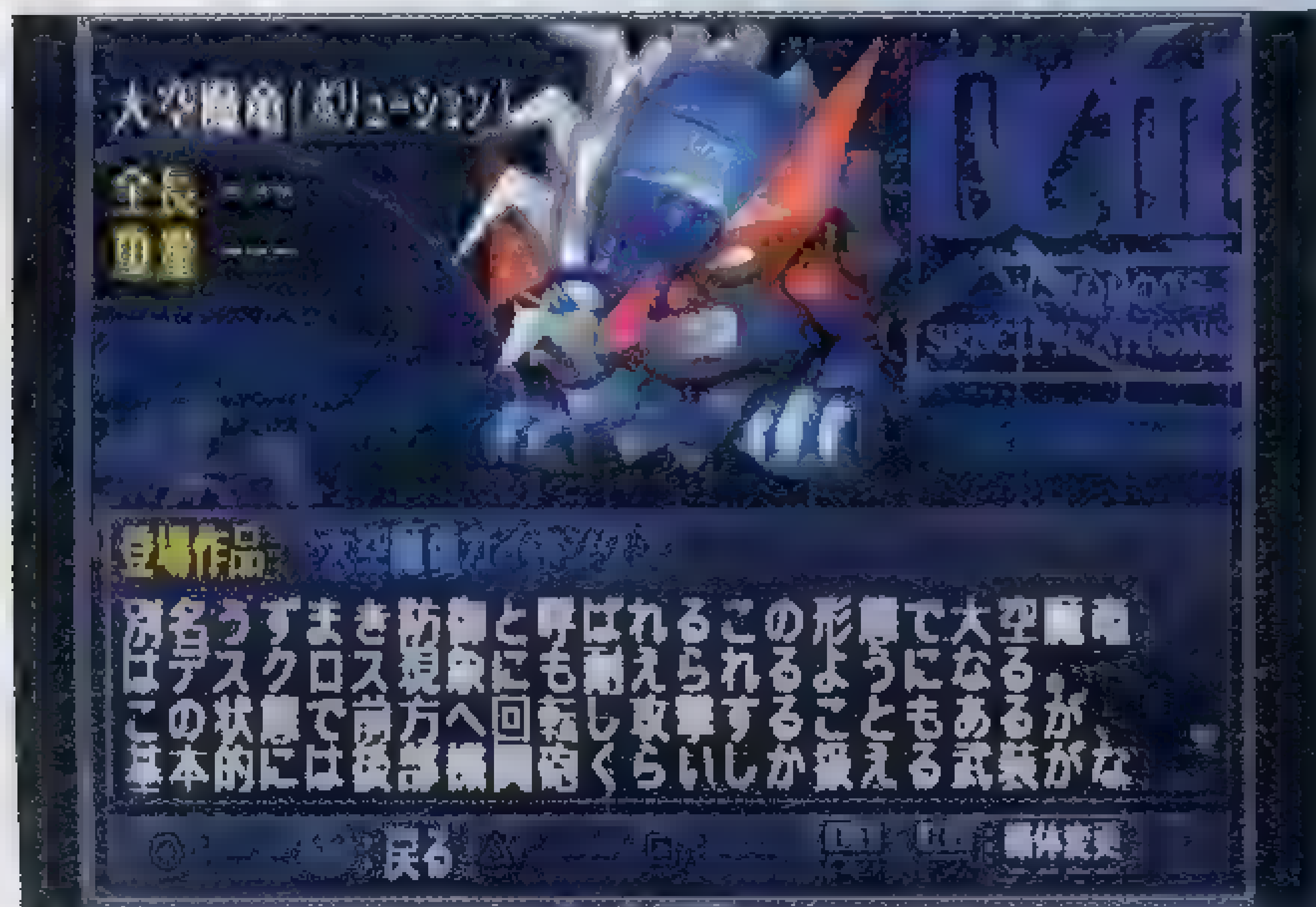
我们上期说了高……呃不、《敌达》系列中的主要战舰，接下来让我们看看超级系。首先要登场的便是这个前无古人的格斗型战舰——大空魔龙。

虽然从结构到用途都是不折不扣的战舰，但大空魔龙从外形上怎么看都像是一台超大型机械兽。武器也都是些大钻头、大斧头、怪光线或是干脆冲上去用头顶之类的诡异东西……坐在这艘船上的成员实在是令人同情呀。不过作为机器人动画史上最初的“母舰”，大空魔龙的确拥有里程碑式的意义。大空魔龙的头部单元可以射出并与另外两套部件合体为主角机器人“凯王”，而此时大空魔龙则可以头尾连接，以称为“龙卷防御体系”的防御模式抵抗敌人的狂轰滥炸。当然，正如柳田理科雄教授所说：假如在现实中的话，大空魔龙里的乘员恐怕早就被这架超级甩干机甩成肉酱了。但对于早期机器人动画而言，这种超越“科学之壁”的状况却可以说是司空见惯。



至于大空魔龙的最强武器“火车斩”那就更不可理喻了——居然是由凯王将龙卷防御形态的大空魔龙丢出去砍人……算了，要求那个时代的作品符合“常识”本身就是件没常识的事情。





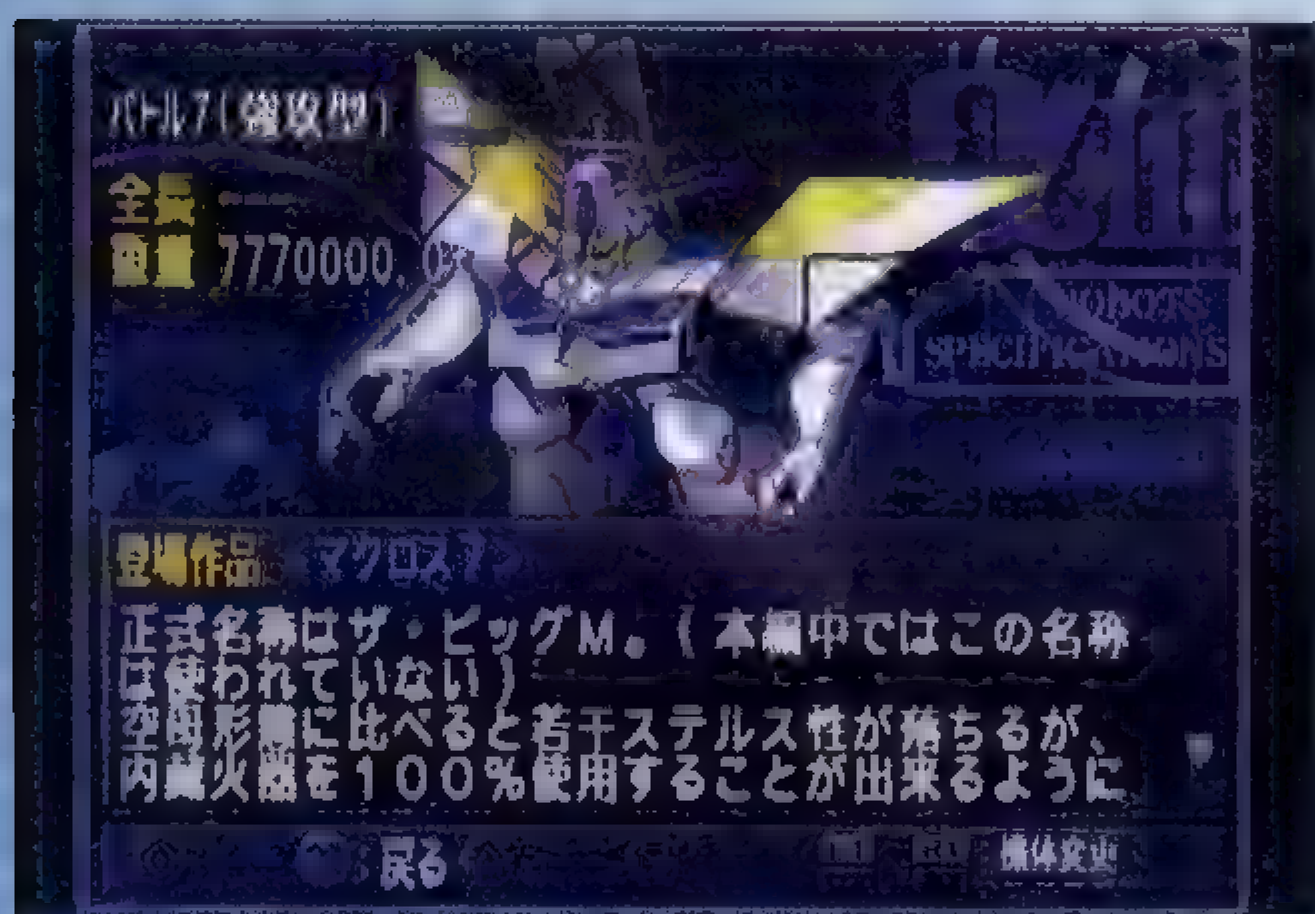
↑完全不可理喻的“龙卷防御模式”



↑重新制作的《大空魔龙传说》将于今年11月中旬开始放映。

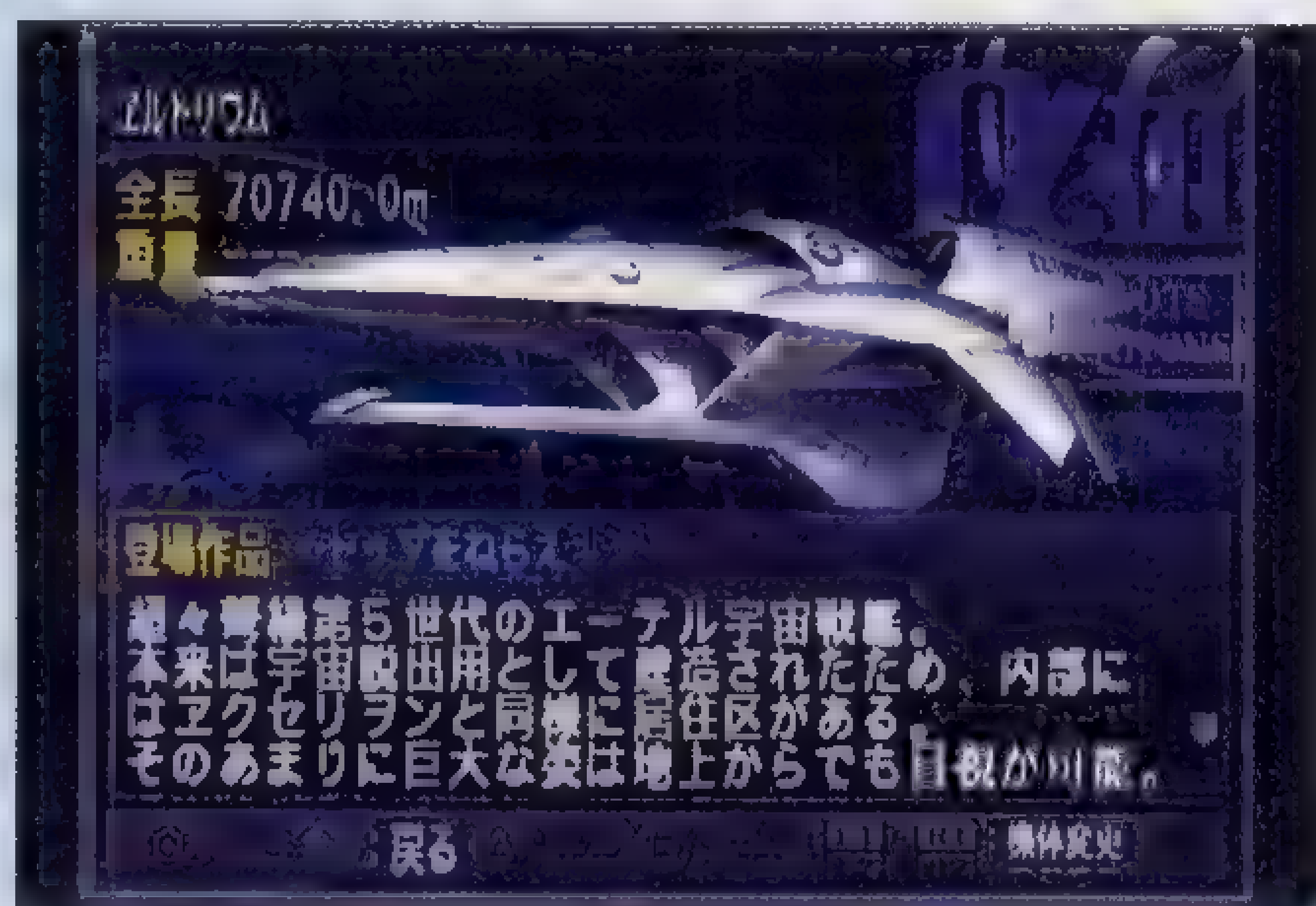
也许是由于诞生在真实系大潮席卷日本的时代，虽然同为超级系且同样是龙形战舰，但《超兽机神断空我》中的母舰冈多尔就要科学得多。这艘号称“飞龙乘云”的巨大战舰可以在标准形态和飞龙形态之间变形，武装也是非常标准的“防空+导弹+副炮+主炮”模式。当然，自《宇宙战舰大和号》以来几乎成为日本SF动画准惯例的“母舰专用超级大炮”也依然健在，冈多尔的龙头部分便内藏了称为“冈多尔炮”的巨大光束炮。这门炮除了经常用来扫除杂鱼外，还在OVA中为主角机断空我输送能源，打出了众所周知的天上天下……错了，是断空光牙剑。因此最近几部作品中冈多尔虽然没有直接登场，但都会在断空光牙剑的战斗动画中客串一把。

说到机器人动画中的著名战舰，不提超时空要塞MACROSS显然是说不过去的。这艘全长1200米，来自外太空的战舰本来是一个称为“帝国监察军”的组织的运输舰。帝国监察军在原作动画中并未登场，但仅仅一艘运输舰便有如此实力，可见那一定是个实力强横的军事组织。坠落到地球的MACROSS，对于人类来说无疑是一件重宝。经过全面改造后，这艘原本的运输舰变成了地球最强的战舰。之后的故事就像大家所知道的那样，但值得一提的是由于MACROSS本来是一艘运输舰，内部拥有很大的空间，这便为之后的舰内都市提供了先决条件。



按照年表——无论是MACROSS还是美国那个ROBOTECH，人类在第一次宇宙战争结束后开始大量仿制MACROSS级，作为开拓船队的核心派向宇宙的各个角落，其中就包括下面要提到的MACROSS7。

实际上，笔者对《MACROSS7》这部作品没什么研究，毕竟“在战场上弹吉他唱歌”这种设定还是很难让我这种写实派接受的。单就机械设定来说，MACROSS7将原型舰身上“战舰”与“都市”的要素分离开来，变成了专司战斗的“BATTLE7”和纯居住区的“CITY7”。因此我们便可以看到每次一开战，CITY7便会拖着大贝壳似的肥胖身躯逃向远方……BATTLE7在设计上基本与原型MACROSS相同，但让笔者很不能理解的是为什么要把主炮做成一杆大枪，还必须变形后拿在手(居然还有五根手指头耶)中才能使用——这难道不是画蛇添足么?



↑全场70000米的超超弩级第五世代以太宇宙战舰ELTRIUM。

说到巨大战舰，全长7公里的EXELION(一译“富士皇后号”)大概可以排上名次吧。由于《飞越巅峰》是一款硬科幻作品，这艘战舰也没有“超级大炮”之类的玄幻式设定，但数百门红玉式光线主炮齐射的场面却令人过目难忘。原作的第5话中，大破的EXELION为了阻挡宇宙怪兽军团的侵略而在雷王星(作品中杜撰的太阳系第10大行星，不过前一阵有新闻显示这颗行星搞不好真的存在……)作为黑洞炸弹自沉。在之后的15年中，地球军生产了大量EXELION，以及更强的双EXELION级(两艘EXELION合体)和超EXELION级。并以全长70公里的超超弩级第五世代以太宇宙战舰ELTRIUM为核心，组成了规模惊人的银河系中心进攻舰队，执行与宇宙怪兽决死的“卡尔迪尼亚斯计划”。这支舰队在银河系中心与数以亿计的宇宙怪兽展开了惨烈的决战，这是很难用语言形容的。笔者在这里只能说，有条件的读者一定要看看《飞越巅峰》这部神作，亲身体验一下那种震撼。

比起上面说的这些怪物，《传说巨神伊迪安》中的母舰索罗号是一艘很不起眼的船。由



于是在行星索罗的遗迹中发掘出来的，故得名索罗号。这艘船无论是外形、性能还是武装都平平无奇，也没有什么横扫千军的超级大炮。但它上面搭载的兵器却是号称宇宙最强、毁天灭地的巨神伊迪安——原本在《F》中就以9999攻击力、射程无限的地图炮而号称“平衡性破坏神”的伊迪安，在新作《第三次α》更是将功力提到了史无前例的18000，稳居包括塞巴斯塔、天之志雷马在内的三大清场王之首的宝座……呃、有点扯远了，我们继续谈战舰。

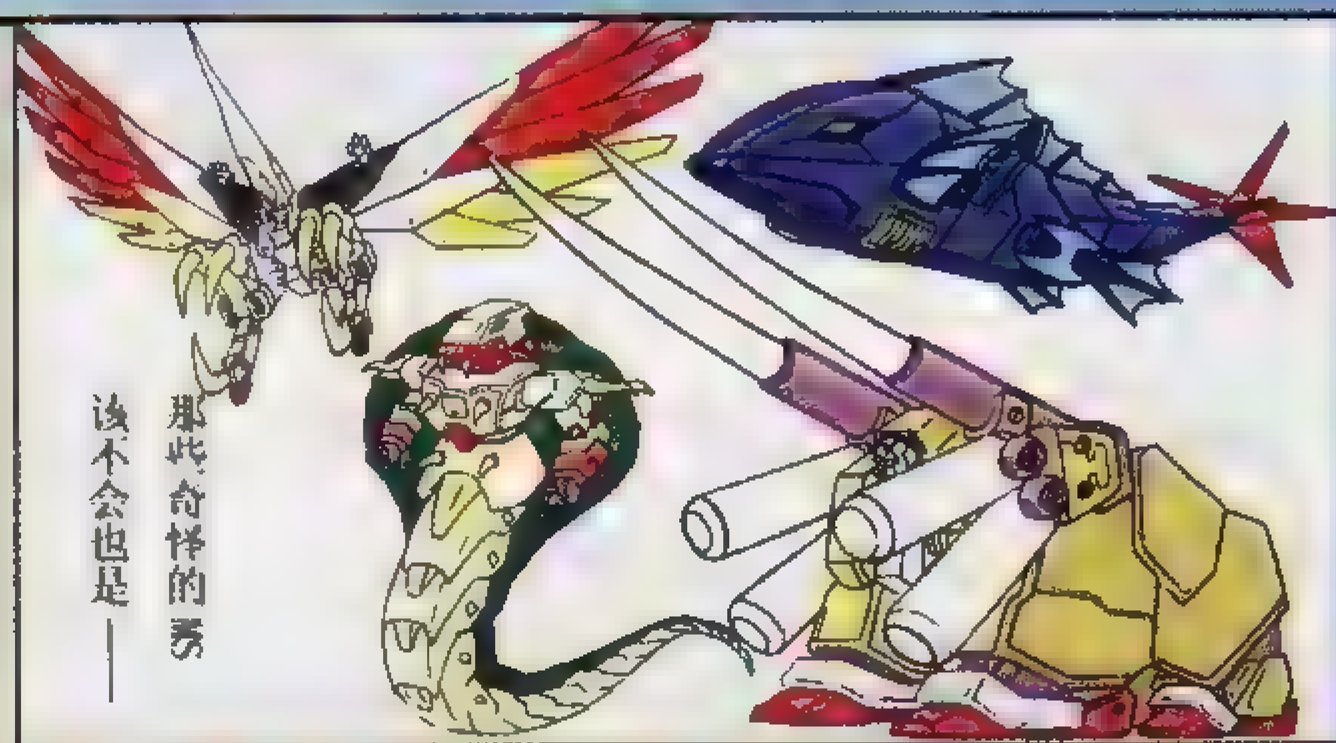


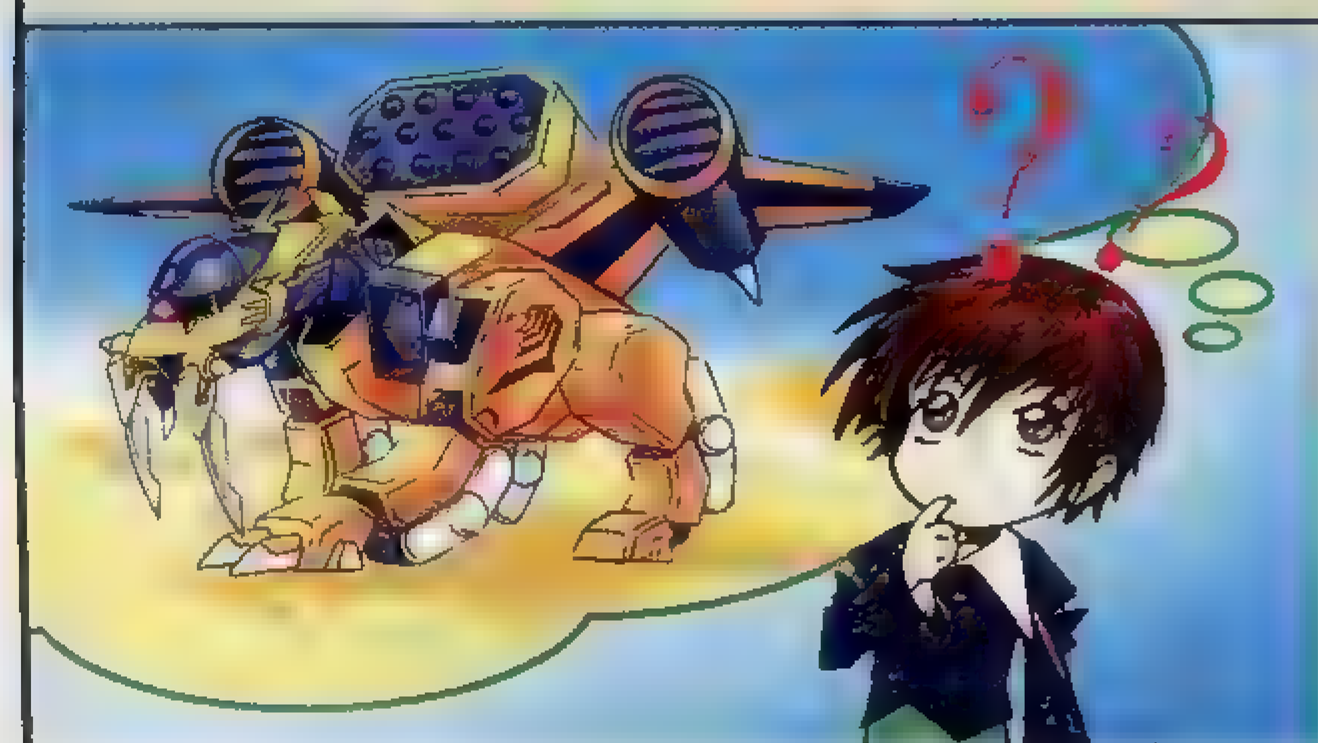


《战斗机甲萨芬格尔》中的战舰“铁齿轮”也是一艘可以变形的陆上战舰。不过其长度只有100多米，在《机战》的世界中可以说是相当迷你。铁齿轮的武装十分普通，不过变成人形之后却可以使用残虐至极的“必杀技”——极限跳跃(Ultra Jump)，也就是跳到高空，然后借助自己巨大躯体的将敌人踩得粉碎，这一招在《α外传》中被无责任命名为“突袭”。游戏中，铁齿轮和泰坦3这两个体型甚至外形都颇为近似的大家伙还打了一场，富士田昌幸的漫画《钢之救世主》则将这段战斗描写得颇具戏剧性。　　文/Justice　责编/翔武

机战四格漫画









林晨　没想到在GBA末期，还有一些大作，真是GBA玩家之福啊。
读者资料　男，17岁，福建省福清市产塘街冠业1号楼406，350300



人人聊天室

参与聊天 人人有奖

你言我语 插科打诨



传声筒之雪人留言



右面这张是本期制作时翔武同学发现的COS图，在他半威逼半利诱之下，这张他非常[illegible]室，[illegible]定，[illegible]我、我恨你……）

[illegible]

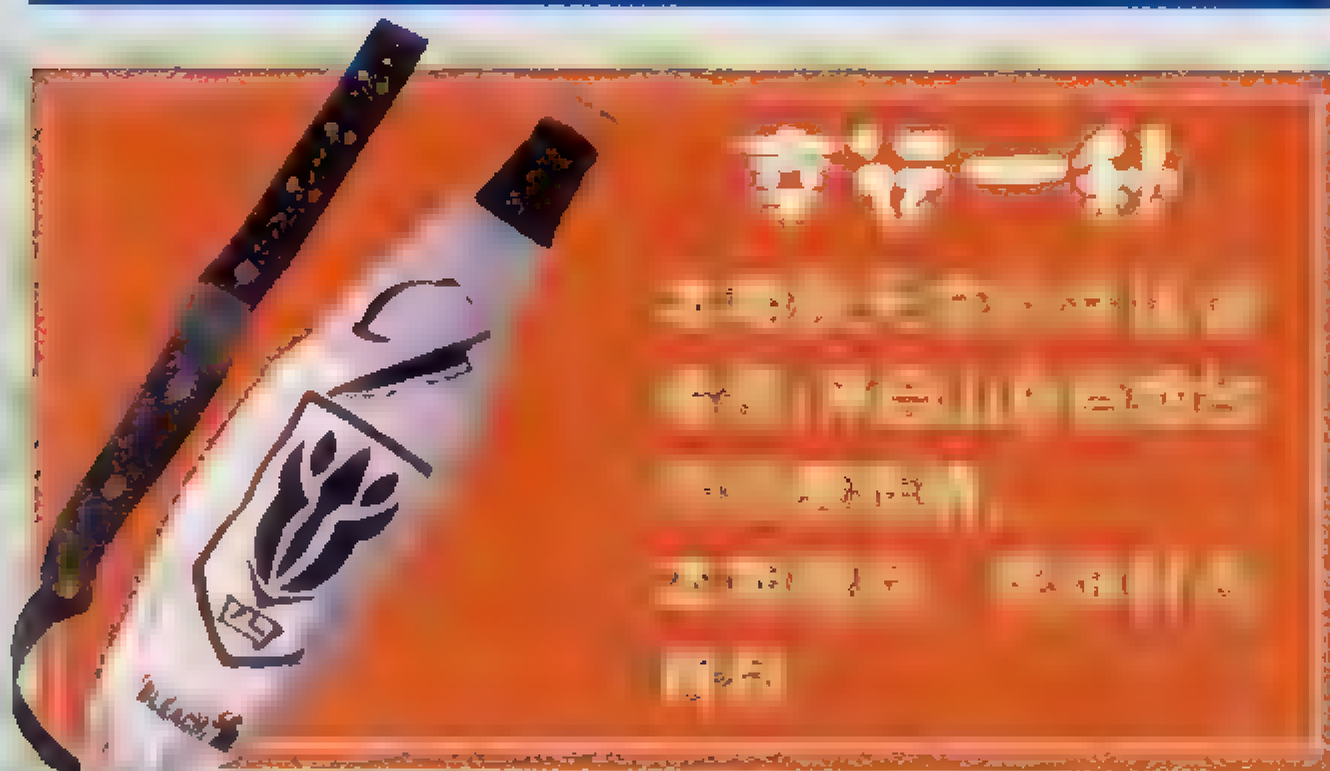




大家来找茬



↑上图中就是上期大家来找茬的正确答案 不知道大家找到了没有呢？



[illegible]

表情符号就是这个意思



	呵呵
d- -b	可恶
@ @	[illegible]死
-[illegible]	惊讶
— !	安静ing
(.) ( )	你让俺说什么好呢？
T _ T 555	伤心的泪流啊流！
┌(_ b)┐	鄙视你！

意见簿



无论如何都找不到姓名的读者：

几天前，偶然在众目杂志堆中发现了《掌机迷》，带着满心的好奇与期待，毫不犹豫地把它带回了家。翻开一看，果然名不虚传，精彩的文章、华丽的图片，真是看得我两眼直放光，嘴上飞流直下，全身不可抑制的颤动啊！从此一种名为《掌机迷》的病毒便在我身上开始发作了，真是“一眼成痴,二眼狂,三眼成疯，第四眼你就病入膏肓，无药可救了！”这种奇毒真乃世上所罕见啊！于是我成痴成狂了,无可救药了！

刘洪	我们的目标是：没有蛀牙！PSP降价！
读者资料	男，18岁，安徽省淮南市二十四中高二文（2）班，232007

来自江苏省常州市的贺杰： 真羡慕众小编们能够边写着稿子，边抱掌机在偷着乐。

来自东北的雪人： 你真的羡慕一天到晚要和拖稿达人们不停战斗，时刻充当黄世仁的感觉吗？
来自苍天的天意： 你真的羡慕白天黑夜都要盯紧奸商，观察他们的不良动向时那种特务的感觉吗？
来自湖北的暗凌： 你真的羡慕通宵达旦没死没活赶攻略累成熊猫眼还要担心因为不小心写错字被轰杀的感觉吗？
来自北京的翔武： 你真的羡慕每天眼睛瞪得像包子一样等着看厂商发售清单的感觉吗？
董事： 你们真的只有这种感觉吗？
来自东北的雪人： 四处约稿，混个脸熟，朋友多多，感觉不错。
来自苍天的天意： 市场动态，最先掌握，从不上当，感觉真好。
来自湖北的暗凌： 最新游戏，最快入手，玩个痛快，感觉真爽。
来自北京的翔武： 有啥新作，尽收我心，人称字典，感觉良好。

我爱永存心中

眼看着一代天王“GBA”已经逐渐退出历史舞台，新的霸主又会是谁呢？是“NDS”、还是“PSP”，我不知道，相信时间会考验它们，但是看着手中的GBA和掌机迷上那寥寥无几的几款新作，心情总是有些低落。最后只想说：“没有永远的霸主，只有永恒的经典，GBA永存我心”。

山东淄博　刘凡博

来自辽宁省沈阳市的孟令驰： 我真想每年能买到二期《口袋迷》，不知道下期的奖品会不会是雪拉比版PSP，真希望自己被抽到……

来自东北的雪人： 常买到《口袋迷》这个愿望应该是可以得到满足的，不过这个雪拉比版PSP可就不好说了！
来自苍天的天意： 老大，我们不是要满足读者的全部要求吗？
来自东北的雪人： 就目前的情况看，你说呢？

论坛人

有话网上说

最近发现雪人变坏了

半兽人： 最近发现雪人变坏了，在教日文的那个版块老是害天意和另一个我想不起来名字的人。还有，老是打绫小路异行，虽说异行不怕打，但是打多了也是会坏的！！！
注水の象： 不知道被称为“另一个我想不起来名字的人”的方舟老大听到这个称号会是什么感想？一级龙套？还是……
天翼天： 方舟老大……我帮你买块豆腐撞吧……
崇拜约书亚： 真惨，真惨，竟被称作另一个我想不起来名字的人，无条件联系起爱上一个不回家的人，晕4……
孤独の焦点： 方舟兄，我帮你买面条上吊吧！
wwk1859： 那个是方舟啊！我一直以为是翔武呢……
注水の象： 这个消息更让方舟同学伤心了……
3A@Theod： 完了方舟兄，你已经不为人知了，引退吧。雪人的确坏了点儿，不过还有董事，那个更恶劣的人。
暗凌： 老大，你真的越变越邪恶了吗？
雪人： 这简直是天大的冤枉啊！在漫才里俺只是实话实说罢了，难道说真话也是有罪的吗？至于异形，反正他是打不死的狸猫，就让我们华丽地打下去吧！
绫小路异行： 人有人权，狸猫也有猫权啊，怎么可以随便乱打？
雪人： 明明是狸权……
绫小路异行： 这个世界是不真实的……
方舟： 你们吵什么吵，谁敢比我惨啊？在咱们《掌机迷》辛辛苦苦作了这么多期，到头来居然成了“另一个我想不起来名字的人”，偶不要活了！把豆腐和面条都给我拿来……
暗凌： 老大，不好了，方舟他……
雪人： 什么？面条和豆腐，等方舟拿到后马马虎虎煮煮当今晚的加班餐吧！
方舟： 我、我不要活了……

雪人水淹七军图



来自宁夏银川市的白宇：请问掌机动漫谈可否投稿？如果可以，在多少字为宜？

来自东北的雪人：当然可以投稿啊，俺早就想清算这个狸猫了。投稿的话，字数请保持在4000-6000字之间，另外如果能够配上相关的图片的话就更好了。至于质量嘛，怎么也得比那只狸猫写得好吧？

来自四川省成都市的伍茂月：人在学校，身不由已，我与亲爱的SP，一个星期才见一次的滋味，你们明白吗？

来自东北的雪人：说起来，这种感觉俺以前当学生的时候也有过，不过还好现在已经不用再体味这种滋味了。伍读者也不必着急，自由游戏的日子一定会到来的。

运气和视力

老乡见老乡两眼泪汪汪，俺也是东北人，应算是半个老乡吧！哭的这么惨是因为我这个月真是太倒毒了，也不知是中了什么邪了！刚刚入手的MP4被偷了，一千三百大洋啊！不光这样，接着钥匙又丢了。最可气的是那天晚上还下了雨，早不下晚不下，偏偏我钥匙没了它才下，结果车子在学校浇了一夜。对了，那天我还丢了30元钱，就连走路也能踩到狗屎，我都快疯了！苍天呀！大地呀！我怎么就这么衰呀！……我一直都很担心众小编的视力情况，你们每天不是对掌机，就是对着电脑，可真是苦了你们的眼睛啊，不过我敢肯定雪人的视力一定很差，在我脑海中只有视力不好的人才每天戴墨镜，比如说盲人……

运气差到连信封也不见了的读者

关于这位读者的运气，雪人实在不想再多说什么了。除了他信中提到的那些倒霉事之外，这次运气居然差到连装信的信封也莫名其妙地丢失了，信到雪人手里时只剩下这个信纸了！当然，雪人相信物极必反，所以这位读者千万不要灰心丧气，也许今天的失落是为了明天的好运吧！

说出来可能你也不会相信，编辑部中小编们的视力都还挺不错的。虽然每天又是电脑又是掌机的，可是除了天意眼神稍差，需要借助眼镜之外，其他小编都是远离这种工具的。各位如果想了解秘诀的话，我们倒是愿意传授。

许泽	希望有朝一日中国能有自己的国家掌机游戏品牌。
读者资料	男，17岁，海南市海口市永兴街1号，570000

有啥说啥

我是一游戏机迷，我常与游戏机共享我的快乐，它是我真挚的朋友。其实玩游戏不需要什么攻关秘诀，只要自己认真对待，这就是最好的秘诀，这还能开发自己的智力。有的人一味只想过关，不惜一切代价，也不认真思虑。一种游戏过关后还有什么意思呢？不如开开心心的玩，无论能走多远。

我们这些住在山村里的人们不能与城里人比，他们可以经常接触许多的新种类游戏，随处都能玩，他们有高档的掌机，我们只能玩学习机上的游戏，而且还不能玩太久。我也多么渴望能有一台自己的掌机，让它与我一起分享我的人生。我这里的游戏卡带种类太少了，玩来玩去都只有那几张游戏光盘，我们这村的人们玩游戏机的区域太少了。

你们出版的杂志太精彩了，里面介绍真详细，我一口气把它们读完了，新的游戏真让人喜欢，可是遗憾我没有一台自己的掌机。

四川遂宁　潘辉龙

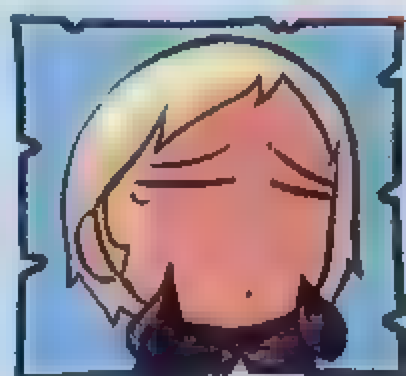
其实能够游戏本身就是一件很快乐的事，不必非得从游戏中领悟什么人生哲理。毕竟游戏产生的最初目的之一就是为了让人们得到放松，获得快乐。玩什么样的主机并不能决定你获得快乐的多少，有些人手里端着PSP心里却依然忘不了当年FC带给他们的快乐。当然，我们也希望潘读者有一天能够得到自己的掌机，祝你好运！

来自广东省的梁峰：买了PSP反而没有以前SP的那种热情了，难道人就是如此善变的吗？

来自东北的雪人：呵呵，刚刚的潘读者，如果你看到梁读者的讲述，你该相信俺说得话不假了吧！不过，吃不到的总是好的，这句话其实还是很有道理的吧？

来自广西省南宁市的周登超：做人不能太贪心，我要一台PSP、NDS和十几个卡带就OK啦！怎么样？不贪心吧！

来自湖北的暗凌：老大，你准备怎么办呢？
来自东北的雪人：这个……贪不贪心俺真的不知道，但是世界上脸皮比俺还厚的生物果然是……



火星是太阳系九大行星之一，按照离太阳由近及远的距离数是第四颗，尽管火星的气候非常寒冷和干燥，但它是与地球最相像的行星。

当然，新手讲堂不是要给大家讲解科普知识，我们今天要说的网络用语就是“火星”。通常情况下，对于某一件事情，如果大家都已经知道了，你却不知道大家都已经知道了，当你说出来想让大家知道的时候，那么你就火星了。

很拗口是吧，举个例子：某天早上我们看到了任天堂公布《任天狗》的消息，天意、翔武和我对此热烈讨论了一番，而当时雪人不在，到了下午的时候雪人突然像发现新大陆一样说：“哦，任天堂居然要做养小狗的游戏啊！真是太有意思了！”于是众人会对他说：“这种火星消息我们上午就知道了。”“地球人都知道了，你是火星来的吧？”“世界上最火星的生物果然是……”“地球很危险的，快回火星去吧。”“真火星。”基本上，雪人就这样被我们大家鄙视了。

这样的情况出现在论坛上时，如果某人发的帖子是很久以前大家都看过的，就会被称之为“火星帖”。当然，如果发帖前就知道大家都已经看过的话，可以特意在帖子标题前面注上［火星］的字样。

顺便再说一则很久前听到过的火星消息：听说发现了太阳系第十大行星，被称为雷王星。因此编辑部一度用雷王星这个词代替上面提到的火星。

天意：这是一个美好的愿望，希望有一天能变成现实吧。
翔武：是啊，我都等了好多年了，希望有生之年能够看到吧。

论坛人

有话网上说

发言入选《掌机迷》后的遭遇

蓝色雪人： 我昨天晚上看《PG》才看到自己在论坛上的发言在聊天室里发表出来了，第一反应就是不相信自己的眼睛，然后就是狂笑！！狂捶自己的床！！当天晚上就严重失眠，莫名其妙地醒过来两次。第二天上课昏昏欲睡……所以，为了以后能让我再失眠，拜托雪人让我以后在聊天室里多露露脸哦，最好让我同时上聊天室、边角栏、中奖名单！

皓雪云龙： 根据我学了十多年的语文知识分析，本贴中心词为“上中奖名单”。以我买了N期的《掌机迷》的经验及我引以为傲的逻辑能力之名推理，一定会从某处传来一个或一些声音——“世界上最XX的生物果然是……”，某未知黑名单上会出现楼主的大名。为此生无法再上某杂志的楼主默哀……

坠★天使： 其实没有中奖上发言也很不错啊！

崇拜约书亚： 我曾无数次的向上帝祷告：“求求您了，让我上《PG》的中奖名单吧！”而在我无数次的祷告过后，上帝终于动心了：“求求您了，大哥！你就寄一期回函吧！”

鬼中英吉： 根据中国语法，貌似一句话的重点就是在最后，所以楼主的用意是显而易见的啊！

owen1985： 还是少收楼主的发言吧，会出事的！

雪人： 都是俺的错，让他上聊天室，给了他一个能够发言的机会；都是俺的错，让他失了眠，不能够上课，俺以后会记住的。

暗凌： 老大，这次你怎么没有像某读者说的那样，来一句“世界上最XX的生物果然是……”呢？

雪人： 怎么说俺也是黑老大啊！他让俺说俺就说，那俺的形象不就全毁了？

翔武： 话说回来，居然有不少人能够看穿楼主的真实意图，看来世界上最强力的生物果然是……可惜这次某读者后面的推断全部错误，希望他不会因此受打击吧！

暗凌： 你这样说真的不是在打击他吗？

某读者： T _ T 555！

来自山东省烟台市的唐雅婧： 强烈希望《PG》出一期合订本！把从第一期到现在的好的游戏攻略研究和好的硬件文章等都收录到一起，那该多好啊！还有，顺便提一下在下的惨痛经历，《圣魔光石》第几次丢档！都快到结局了，丢档丢得我都没心情玩下去了。

来自东北的雪人： 呵呵，又有读者大人提出了推出合订本这个要求，看来我只好再向大家说明一下了。其实很早以前就有读者要求我们推出合订本，但是考虑到大部分读者都有这些老刊物，所以我们也一直非常犹豫。所以在这里要对大家说，如果大家真的很想要合订本的话，请向董事大人请愿吧！

来自湖北的暗凌： 唐读者的遭遇值得同情。近来也有不少读者在信里提到自己的掉记录事件，看来那些D版卡带虽然价格便宜，但确实是给玩家增添了不少麻烦。真希望正版能够早日普及，虽然现在看起来还比较遥远，但是相信这一天终将到来。

朱震曙 | PSP有病毒袭，NDS有口袋妖怪助看来NDS赢定了！
读者资料 | 男，18岁，江苏省苏州市吴中区木渎高级中学高三14班，215101

还有《口袋迷》吗？

我是一名高中生，但我从小到大一直喜看动画《神奇宝贝》。后来上初一，我第一次接触了GB和《口袋红》，我就深深地喜欢上了这款游戏，那个GB和卡带也被我视之如珍宝，后来听说又出GBA上的《口袋妖怪》了，心里面是羡慕的紧，摸摸口袋却发现了没钱的痛苦，无奈只能玩模拟器，虽然玩着也很快乐，但总觉得少了些什么，毕竟玩模拟器和直接玩掌机的感觉是截然不同的，后来学习繁忙不得不暂时告别《口袋妖怪》，今年6月，我到文化市场去买学习资料时，无意中发现了一本拆开来的《口袋迷》。我很想买，但是剩下的钱不够18元，于是我准备攒钱下个星期买。可等我拿着18元兴冲冲地跑到文化市场时，阿姨告诉我前两天别人买走了。后来，我又跑遍了文化市场都找不到《口袋迷》，心灰意冷之下我想邮购。可是，这个希望又一次破灭了，我真后悔那天为何不多带些钱，不然现在也不会这么痛苦。我想问，现在还有没有《口袋迷》，哪怕是破旧缺损的或是没有赠品的都行，我求求你们了。至今那18元钱我都没碰过，那里面承载了我心灵的苦楚。

江苏苏州　于洲

看了于读者说的话，我们真的很受感动，他对口袋妖怪的那份执着真的让人为之动情，而他对《口袋迷》的支持更让我们感激。可是，我们不想说又不能不说的事实是：《口袋迷》第一期已经全部售光，就连编辑部里的样刊也被搜刮得只剩下了最后一本。所以我们只能很遗憾地告诉于读者：很抱歉，我们让你失望了。不过，现在《口袋迷2》已经上市了，希望它能给于读者带来一丝安慰。

来自广西河池市的黄波：希望雪人能变得更“美形”，这艰巨的任务要靠飞月JJ努力了……

来自东北的雪人：为什么俺的美形要靠飞月来完成呢？搞不懂。

来自湖北的晴凌：老大，飞月姐姐不是经常动手帮你整容吗？从这个角度来看，黄读者的这个说法应该没有错吧？

来自东北的雪人：俺、俺，┌(　 b)┐！

征稿令NO.1



由《电子天下·掌机迷》主办，口袋妖怪网、口袋吧和口袋根据地等网站协办的“我与口袋妖怪”征文活动正在进行。如果你与口袋妖怪之间有着不能不说的酸甜苦辣，请写成文稿发给我们。本次征文的全部文章都将有机会被刊登在本刊或《口袋迷》上，而且，本次征文的年度前三名还将获得由本刊提供的奖品。喜欢《口袋妖怪》的朋友请不要犹豫，快来参加吧！

掌机迷编辑部

征稿令NO.2



相信目前国内普及率最高的掌机就是GBA了，而在众多的GBA玩家中一定是卧虎藏龙的。如果你是他们中的一员，欢迎你写成稿件投给本刊“GBA达人王”专栏。如果你的稿件被刊登在本刊上的话，你还有机会通过读者投票成为我们的“年度GBA达人王”，赢得神秘奖品。本专栏要求投稿稿件字数不得低于3500字，低于此字数的稿件将自动转投本刊《封神榜》栏目。

掌机迷编辑部

以上征稿长期有效，为了方便玩家投稿，特将投稿方式公布如下：

1、投稿地址：北京市安外邮局75号信箱　《掌机迷》编辑部收，邮编：100011。

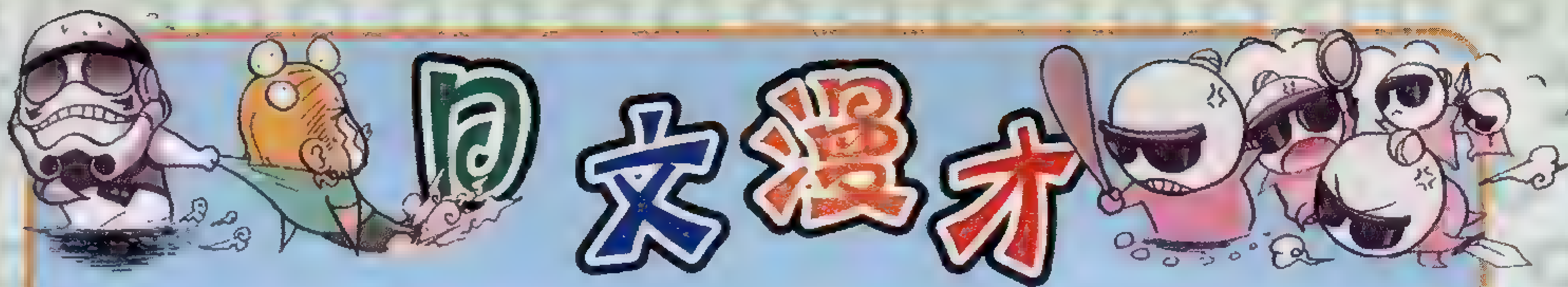
2、投稿电子邮箱：pg@vgame.cn。

3、咨询电话：(010) 64472729-402。

如果您对本次征稿活动有任何疑问的话，欢迎您和我们联系。

马文胜　不知是游戏越多越好，还是越少越好，现在游戏多了，倒不知“鱼”和“熊掌”的取舍了。

读者资料｜男，16岁，天津市红桥区佳平里1-1-101，300134



第七章 没常识不给饭吃？

午餐时间，雪人、方舟和天意围坐在包子铺里。雪人悠然地闭目养神，天意拿碟倒醋一通忙活，方舟坐在边上一言不发，面有不悦之色。不久，包子上桌，天意忙拣大个的下筷子，却让方舟一把拦了下来。

方舟：先别急着吃，这期稿子到底想好了没有？

天意：不是告诉过你我正在构思了么……

方舟：一上午只听你嚷嚷包子了，什么时候见你想过？

天意：什么？想吃包子关构思甚事？

雪人：（夹了一个包子）好啦……别吵别吵，包子都不香了……

方舟：不能怨我心急，《日文漫才》今天就截稿了，可我看这家伙大概连日文里包子怎么说都不知道……

天意：（怒）少在那里胡扯，这种词的由来我当然知道！

雪人：（又夹了一个包子）哦？包子在日本还有由来啊？

天意：（急于显示）问得好……中国的包子在日文里叫“馒头（まんじゅう）”，和中国古时的称呼相通。相传在中国南北朝年间，日本京都建仁寺的龙山禅师前来中国交流佛学，在中国收了一位名叫林净因的弟子，后来禅师归国，林净因随赴日本，在京都奈良定居，开了一家面食店，专卖中国的“馒头”，这成为现在很有名气的点心“奈良馒头（ならまんじゅう）”的起源，也就是日本最早的包子了。

方舟：去……一说到吃的就这么兴奋，这种东西和《漫才》有什么关系？

天意：（兴起）谁说的？在日本，包子和漫才可大有关系。“怕包子（まんじゅうこわい）”是个著名笑话，到现在还是日本曲艺里常用的包袱呢。

雪人:(不慌不忙地加了点醋)……愿闻其详。

天意：这笑话的大致意思是：一群人凑在一起讲自己最害怕的东西，其中一个年轻人说自己最怕包子，并觉得说出来就已经怕得不得了，便先去睡了。其他人想着年轻人的笑话，就买了许多包子来放在他的枕边，并躲在门外偷看。谁知年轻人醒来后，一边说着“好可怕”，一边把包子全吃了。外面的人觉得疑惑，走进来问：“你究竟最害怕什么？”年轻人答曰：“其实我最怕的是热茶。”

雪人：噗！（嘴里的包子差点喷出来）……哎呀，这个太好玩了。

方舟：……你干脆来包子铺上班算了。

天意：（得意状）另外，日本“馒头”经过从古至今的演变，产生出了很多的分支，逐渐从单纯的“包子”演化成了“用发面皮包裹馅料制成的，形状像包子的点心”的总称。在漫画和游戏里常常看见的那个“温泉馒头（おんせんまんじゅう）”就是个典型例子。这种食品也就中国象棋子大小，是内裹红豆等甜馅的点心，和烤制而成的中式面点相似，和“包子”的形象已经相差甚远了。还有，前些日子翔武用PSP玩《天诛·忍大全》，《天诛》系列里面的忍具“毒馒头(どくまんじゅう)”和“麻痹馒头（しびれまんじゅう)”也是从甜点类“馒头”延伸出去的东西……

雪人：（打了个饱嗝）喂喂，在包子铺里别提那个，多倒胃……

方舟：唉……我早就让这家伙弄得没胃口了……

天意：（趾高气扬）这回服了吧？说了这么半天，我也该吃了……咦？

天意面前只剩下一摞空盘。

雪人：（松了松腰带，慢慢站起身）对了，主编大人有事转告——今天下午拿不出《漫才》的稿子，晚上留下赶工，赶不完甭吃晚饭。回见……（扬长而去）

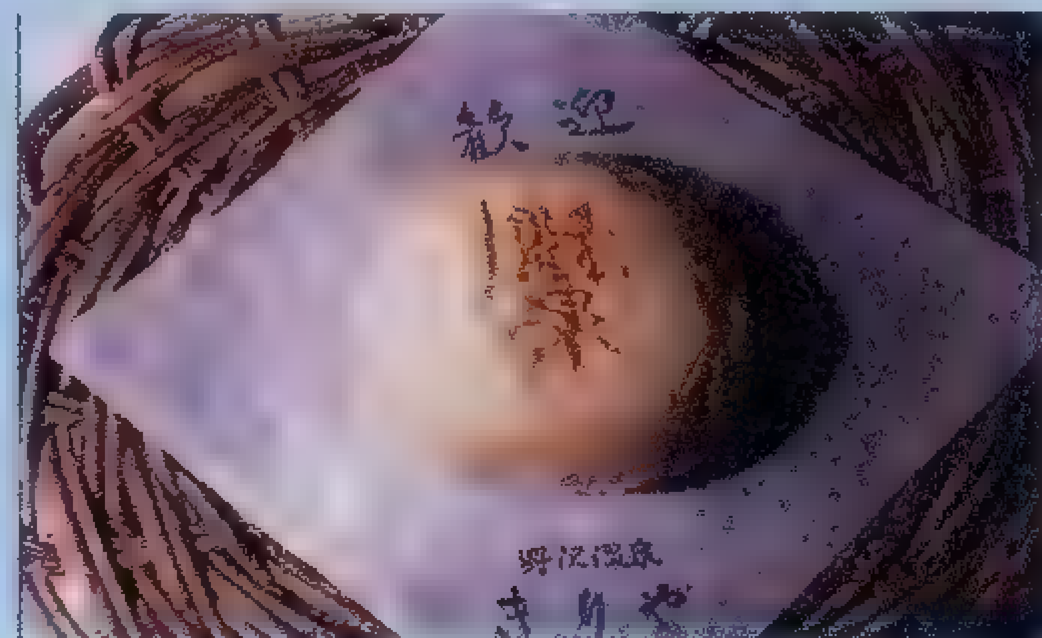
天意：……啊？

方舟：（叹了口气，也站起身来）你自己研究包子吧，我还得回去写东西呢……（嘟囔着走出门外）

天意一个人在桌前愣了半晌，忽然觉得不妙，站起来欲追出去，包子铺的伙计一闪身挡在了面前。

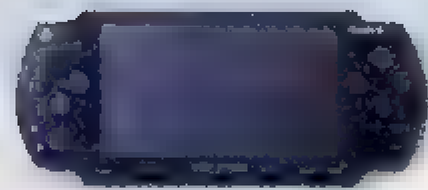
伙计：（面带微笑）先生，请结帐。

天意：……见鬼！被设计了！你们两个给我回来——！



←别致的小点心「温泉馒头」，如今已经成为日本民俗旅游的著名礼品。

VOL.43 中奖名单大公开



上海市宝山区　　邵立明

甘肃省兰州市	刘　璐	广东省佛山市	黎伟滨






浙江省缙云县	钦川城	广西省南宁市	周登超
北京市朝阳区	辛淑君	湖北省宜昌市	赵文龙
海南省海口市	许　泽		

合金装备索利德金属雕像（共5名）

四川省成都市	赵　阳	陕西省渭南市	张庚渭	黑龙江省哈尔滨市	马伯男
云南省昆明市	陈泓宇	内蒙古	白　银		

FFVⅧ枪刀（共10名）

辽宁省锦州市	庞　博	甘肃省兰州市	张绍亿	天津市河北区	胡克松
上海市闸北区	李勇杰	广西省桂林市	王　剑	江苏省江阴市	苏　杰
江西省南昌市	许杰勇	北京市	于水清	云南省昆明市	郭晓静
河南省洛阳市	关　智				

生化纯黑吊饰（共25）

重庆市渝中区	胡继超	黑龙江省哈尔滨市	李　卓	河北省秦皇岛市	闫　东
浙江省嘉兴市	高　央	湖北省武汉市	柯　力	江苏省扬州市	田　祥
安徽省蚌埠市	张　宇	山东省即墨市	董安兵	山西省太原市	赵　赓
福建省莆田市	林　晨	安徽省滁州市	陈春亮	浙江省	周　靖
四川省龙泉驿区	李钰佳	北京市	李　蕊	广西南宁市	王春辉
广东省梅州市	丘　顺	上海市黄浦区	秦　同	辽宁省沈阳市	贾大为
福建省龙岩市	江佳骏	内蒙古呼和浩特市	杜晓辉	甘肃省兰州市	赵　悦
河北省唐山市	范　猛	陕西省宝鸡市	段　颖	广东省封开县	易　滨
天津市河东区	熊雅雯				

PS2专用DVD遥控器2代（共26）

广西河池市	黄　波	山东省青岛市	夏云飞	北京市海淀区	孙楚帆
宁夏银川市	白　宇	广东省信宜市	高　海	浙江省宁波市	陈财余
山东省淄博市	刘凡博	海南省海口市	吴淑统	江苏省无锡市	张建良
安徽省淮南市	刘　洪	浙江省杭州市	张　俊	辽宁省大连市	王云峰
广东省佛山市	伍海宁	广东省佛山市	梁健添	浙江省杭州市	何　力
贵州省遵义市	黄俊王君	北京市朝阳区	段　燃	天津市河西区	白　冰
江苏省苏州市	郑　巍	宁夏银川市	王心宇	山西省太原市	孙　斐
天津市河西区	田　野	上海市徐汇区	陈　研	河北省保定市	欧阳澄宇
上海市徐汇区	姜家齐	辽宁省大连市	李　铭		

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

官方论坛：www.magiczone.cn



电子游戏软件
掌机迷
360首发抢购计划



动感新势力
SEED DESTINY
X42S命运高达
最终幻想7 少年归来

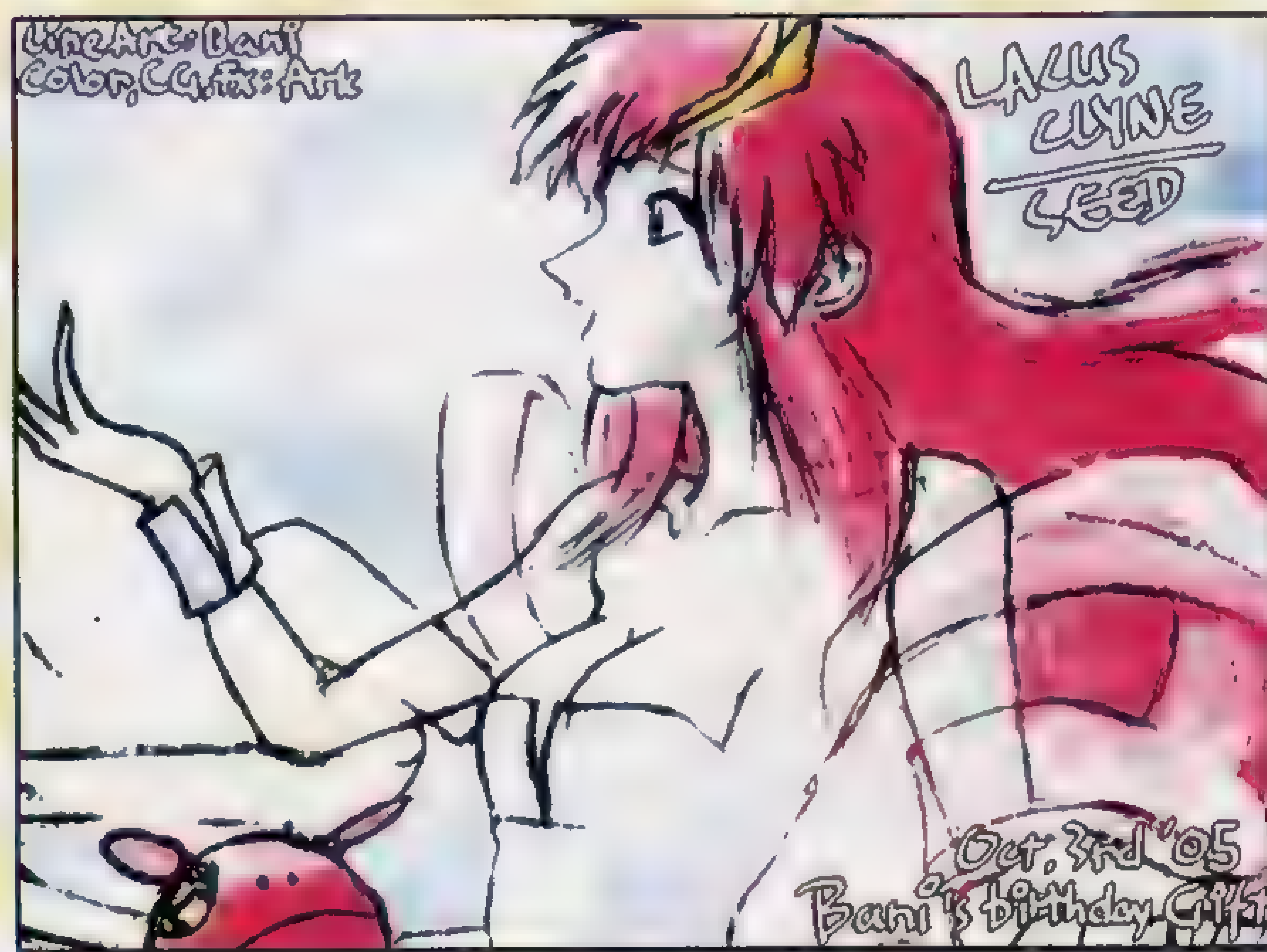
任性贴图区



^ ZERO　福建福州　周骁



^ TSUBASA　四川成都　付可



< 拉克丝　河南开封　Bani　这幅画是作者的生日礼物哦，其实我也很喜欢的。



↑ 原创画稿　重庆市　曹嘉兮



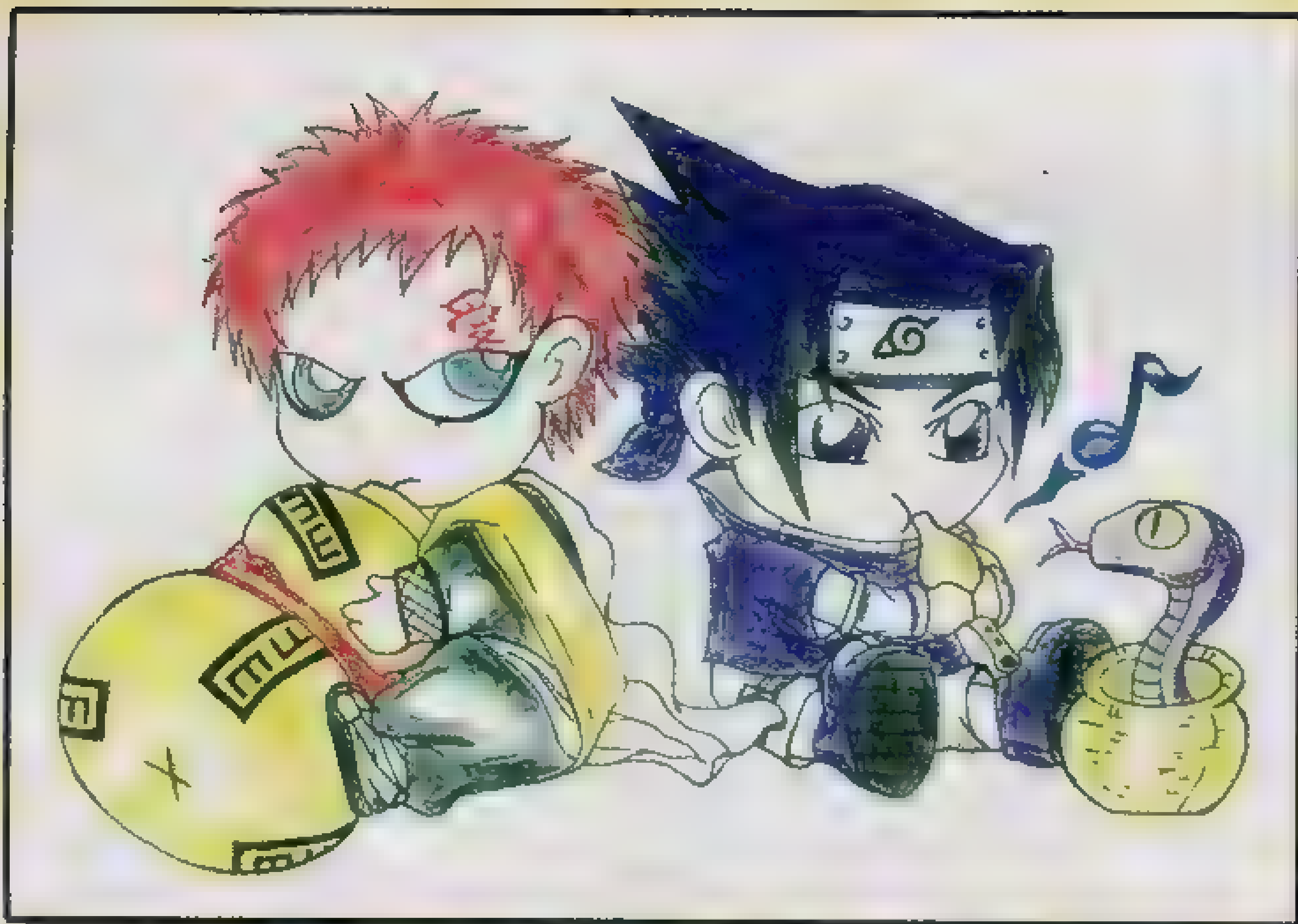
^ TSUBASA　山东潍坊　文子

本期赠品

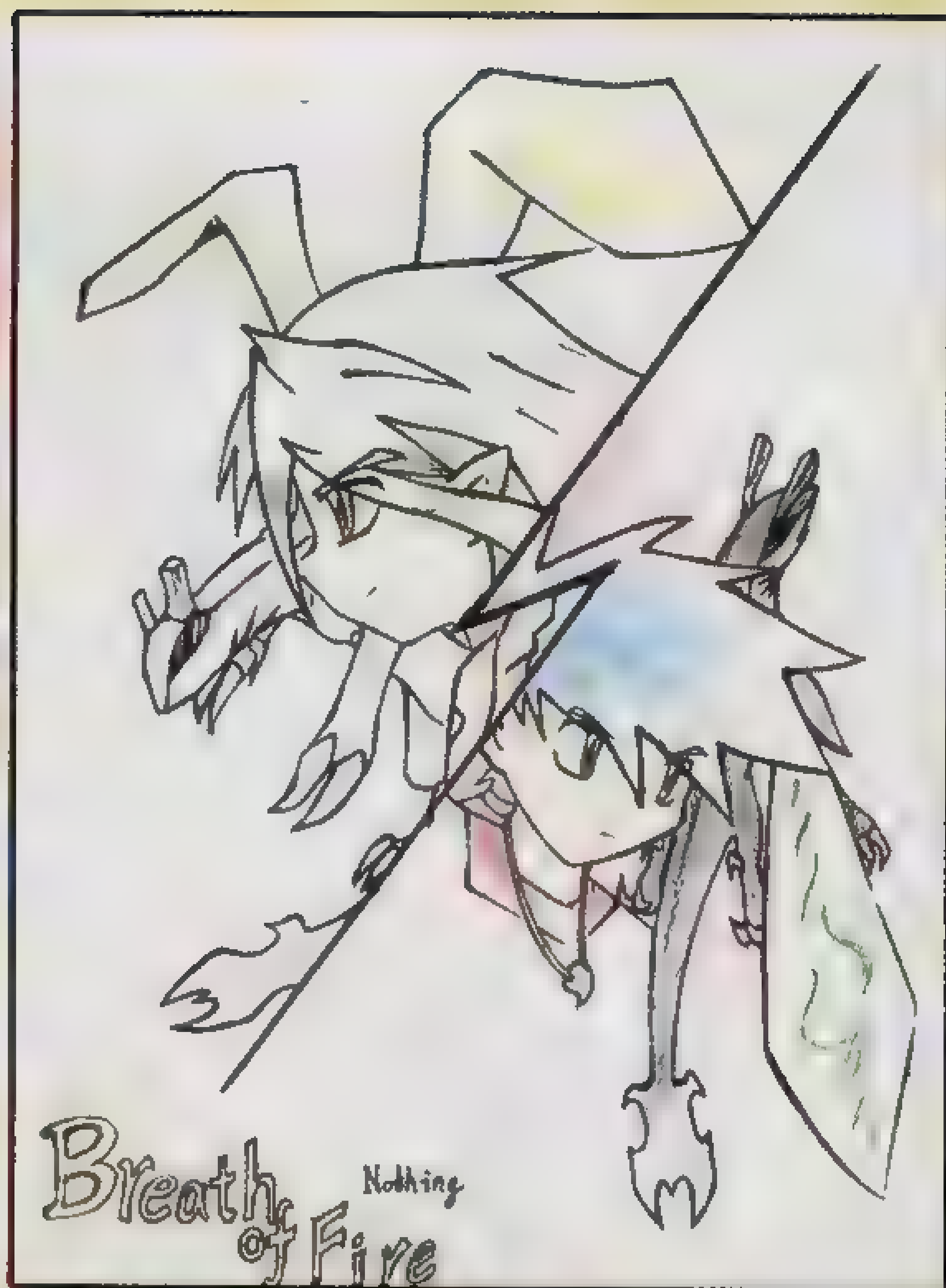


死神露指手套

每位刊登作品的作者都有一双哦



▸佐助VS我爱罗 福建万狮 陈章康 两人难道在比拼才艺?舞蛇的说……



▴龙战士 福建福州 高挠 突然觉得龙和水都的样子很像。



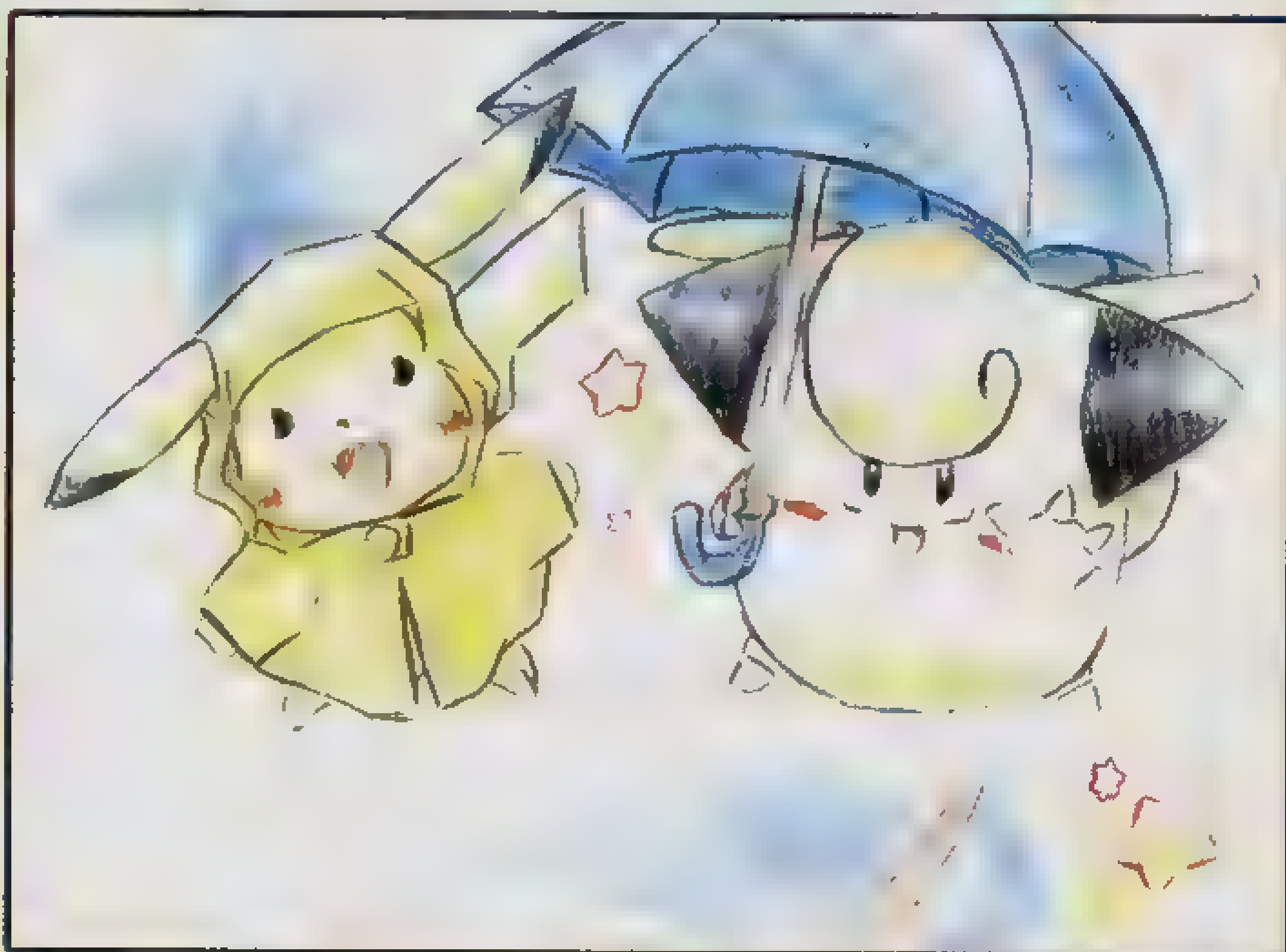
←口袋妖怪 上海市 Monme 作者说他还是很喜欢火爆兽，不过我更喜欢皮卡丘、电兔和水鼠，全是可爱向的。



▸苍真 上海市 雪华 不知道大家对雪华以前画的《恶魔城》①版人物还有没有印象，拿到画稿的时候我非常高兴哦！



▸刺青之声 上海市 张冰清 我的第一印象是蛇，然后对画稿上的细节部分观察了好久。



▴皮卡丘和皮皮 上海市 Monme

他们两个在干什么啊?

好像在抢玩悟地新买的GBM吧。

这样啊!

......

果然很小巧啊!

@_@

在女生面前抢掌机玩会是什么后果？看了上面这幅四格就知道，木头和雪人在飞月面前抢PSP也是差不多一样的结果哦！

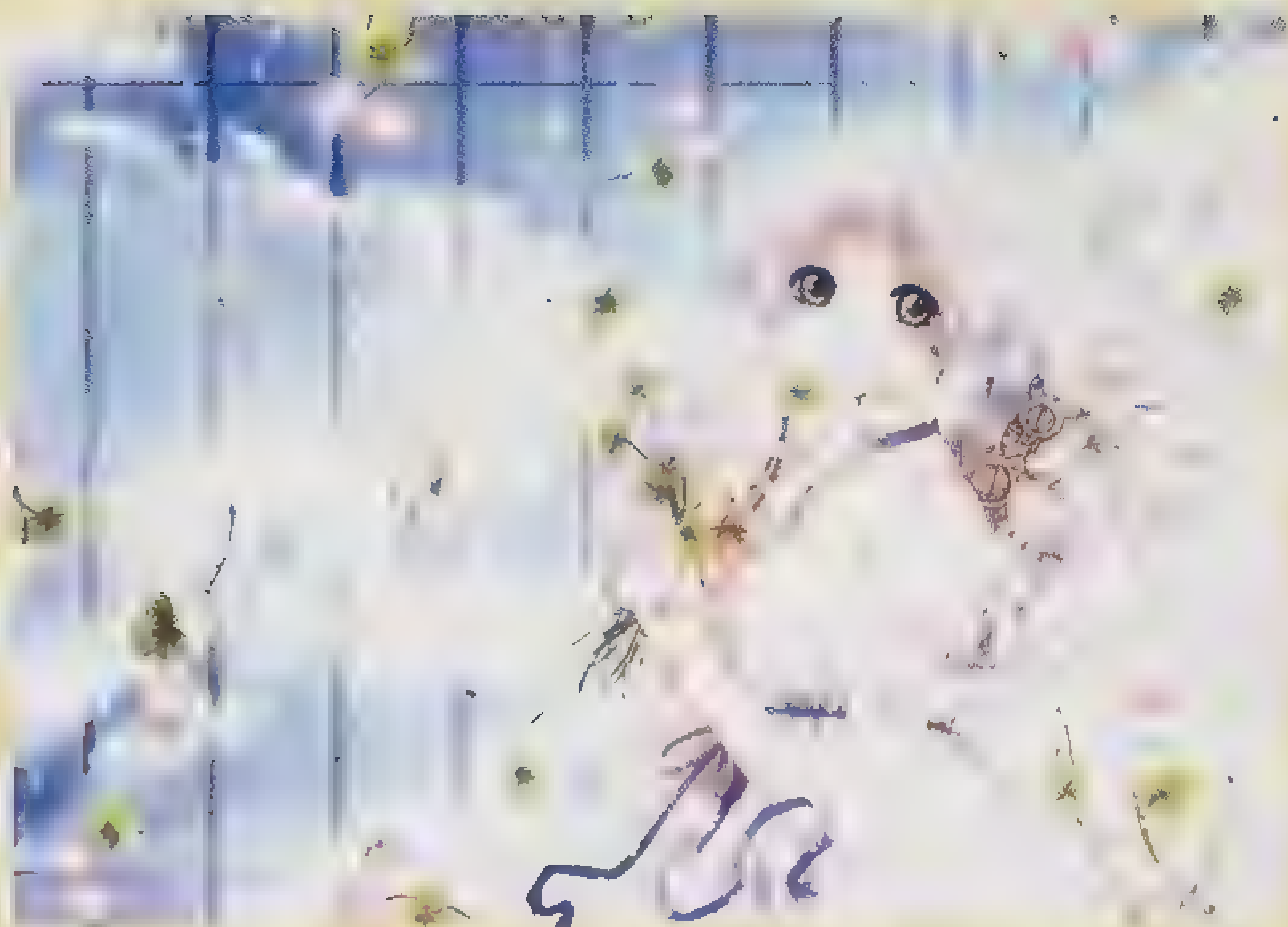
我决定把每期欣赏的美图分主题来展示，比如本期的主题就是“少女与花”，其实我很想开个花展的，但是只有鲜花没有MM欣赏起来总是差点什么吧，那么就一起来看看吧！





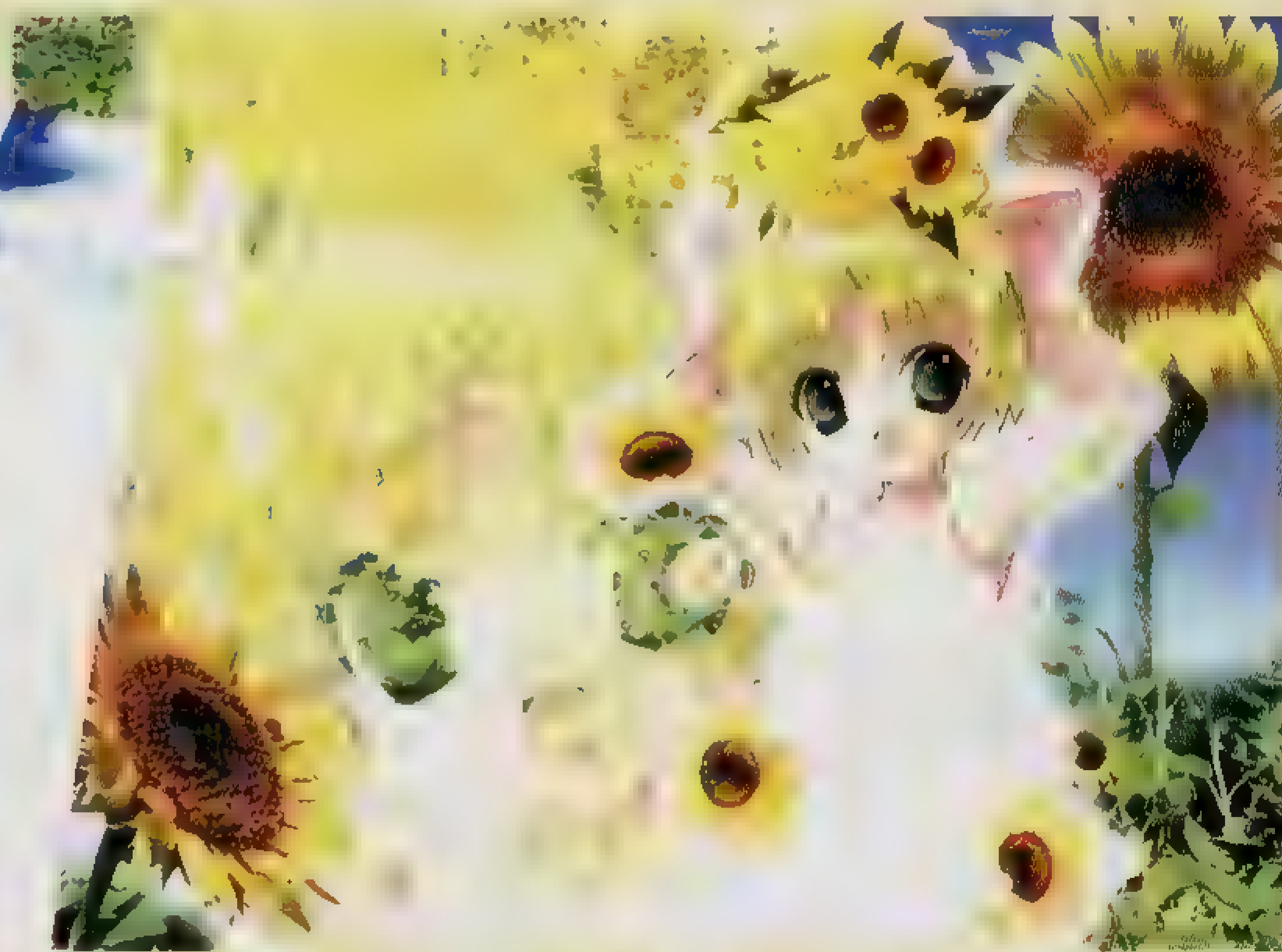
▲▶上图来自《秋之回忆》，不知道有多少读者玩过这款游戏呢？画上的MM给人以文静的感觉，而右边这位手持向日葵的MM则看起来热情开朗。





◀▲听说找到四叶三叶草就能获得幸福，而用单身宿舍的电话叫外卖的话，有一定几率邂逅美丽温柔的女神，但是还要接受上天的考验，这样的浪漫谁不想要？





◀▲ 颜色鲜艳的鲜花最适合衬托明媚的夏日和穿着清凉的MM，无论是亭亭玉立的邻家女孩般亲切的少女还是大眼睛的活泼可爱的小LOLI。



◀ 幽静的月夜，长发被柔风吹散的女孩鲜红如宝石的双眸，和渐放的白花，形成另一种令人屏息的美。

从海量的图片库里按照主题来分类整理展示还是很辛苦的，不是找起来辛苦，而是有太多漂亮的图片不知该如何取舍。如果用编辑部的电话订外卖然后邂逅女神就好了，我一定会请求无所不能的女神的任性贴图区加页加页再加页，《掌机迷》也加页加页再加页……

问答无双

各位读者可以在本栏目中询问打机中遇到的各种难题，隐藏情节，也可以征询到买机、硬件保养维护等信息。

文、责编/天意

软件篇

Q 请问《口袋怪兽 火红版》鬼斯通和勇吉拉怎样进化成耿鬼和胡地？

刘一鸣

分别将鬼斯通和勇吉拉通信交换一次，那么在交换过后就会自动进化成耿鬼和胡地。

Q 在店里看见有GBA版《口袋妖怪翡翠》是否是任天堂出的？《新 我们的太阳》卖65元，正常吗？

钟其杰

任天堂在GBC上出的最后一部口袋妖怪是《口袋妖怪 水晶》，所以《翡翠》应该不是真的，而是D商汉化的《水晶》版。现在的盗版卡带都是在几十元左右，《新 我们的太阳》肯定是盗版卡，价格这么低也是正常的。

Q 《超级大战争2》剧情模式战斗中怎样存档呢？都是日文啊？

刘良轩

答：剧情模式战斗中只能中断，选择“セーブ”字样或者“中断”字样的，然后按确定就行了。

Q 《火影3》GBA版打通后干什么去，怎样才能用卡卡西。

张龙

答：通关后可以调出一些其他隐藏人物，但是卡卡西只能挑战，不能使用。

Q 请问《光明之魂2》中怎样把矿石变成天价？

薛寒冰

答：预备6块矿石（多了更好），拿一袋满钱。

1、先把矿放到打造台上面，再把想刷的矿放在道具栏的前三个位子上。

2、和刷钱方法一样，来回拿放在打造台上面的钱。

3、来回多拿几次，到杂货铺就会发现矿可以卖个天价了。

4、此刻用刷过的矿打造出的东西都是极品。

Q 1、最近买了一盘PSP的《真 三国无双》，在打吕布的时候怎么老是打不过他，我把难度调成简单也打不过去，希望您能指点一下？还有每次阵亡后，出现的提示是什么意思？我一按就要全部重玩。

李天驹

吕布在历代三国无双中都是超强的对手，要想击败他一定得达到LV7级，然后可以使用□□△将其无限连打，若吕小强再次爆发无双时我方也可以后发制人爆无双将其击败。还有个简单的方法就是等桃园结义的刘关张三人和吕小强挑得差不多时，暗箭伤人，抢占胜利果实。阵亡后出现的提示是否保存当前的存档，无论确认还是否定都将直接GAME OVER退回到主菜单。

Q 《机战OG2》中怎样得到《机战A》中的各种主角机？

彭剑峰

您说的是アシュセイヴァー或ヴァイサーガ吧。入手条件如下：

1、地上路线第10话 “樱花幻影”或月球路线第13话 “新生，圣十字军” 击破エキドナ（或使之撤退）后，ラミア移动到エキドナ当时所处的位置上。

2、第19话 “现れた[影]” ラミア和アクセル战斗，根据战斗次数及周目数决定机体：

（1）：2周目或以上时战斗1次：ヴァイサーガ。

（2）：战斗2次：アシュセイヴァー。

（3）：战斗3次，啥也得不到。

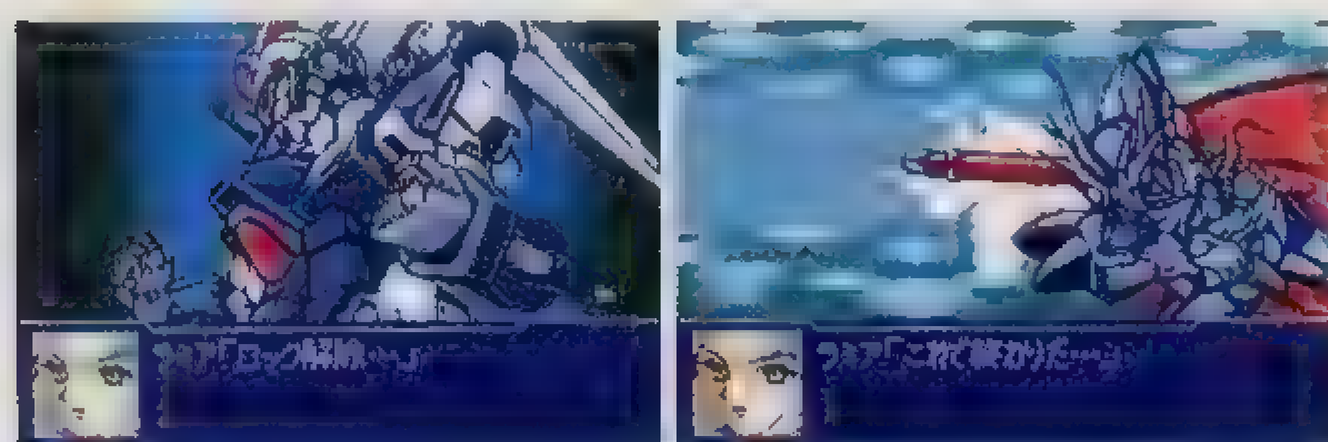
3、第24话结束时ラミア击坠数达到：

（1）如要取得アシュセイヴァー击坠数必须达到53。

（2）如要取得ヴァイサーガ击坠数必须达到55。

完成以上条件则第28话 “乐园からの追放者 ” ラミア驾驶该机体出击（否则仍为强化过的アンジュルグ），过关后强化型アンジュルグ仍保留（アンジュルグ与ヴァイサーガ仅能由ラミア换乘，アシュセイヴァー可任意换乘）。

除了《机战A》男主角的那台专用机体无法使用外，其他机体都是游戏正常流程必定加入的。



Q 请问：《机战J》中，男主角选哪个机体最好？ 李铭

答：看个人爱好了，三台主角机分别对应的是格斗能力，射击能力和综合能力，选择三台主角机各通关一次后将可以使用一台隐藏的机体。

Q 我的D卡《约束之地》玩到3-3（5）时，永久性地死机了，是D卡的问题吗？有解决方法吗？ 王学邱

答：非常有可能是D卡的问题，找BOSS换盘试试吧。所以说了要支持正版啊。

Q 谁能告诉我《逆袭萨巴塔》的光槽，即SUN值，如何变满，我玩的是盗版啊！玩到伯爵那里就打不下去了！拜求达人告诉我如何用SMS2修改！ 丁椿桐

答：盗版卡除非打了补丁，否则无法增加SUN值。打过补丁的话直接在地图上有阳光标记的地方按L键+→就可以迅速补充满能量了。将伯爵打败后拖到开始的地方用阳光净化他就行了。此游戏尚无用SMS2修改的经历。

Q 我在马里奥VS大金刚的3-4+这关中卡住了，小马奥总会跳上弹簧而无法下去吃红色礼盒，该怎么办？ 许奕琛

答：在左边取得蓝色礼品盒后立刻启动MM，然后踩下红色按钮让MM下去后，再踩蓝色的按钮接到黄色礼品盒。到左边让MM上来，下去前踩下蓝色的按钮把它困在右边，踩下红色按钮再沿铁链下去MM就会掉下去。

Q 《合金弹头A》中4大BOSS（除了第2关的那个以外），如何才能在规定时间内战胜它们，例如：第4关的直升机，没有合金坦克，连把AK47也没有，如何在30秒内干掉它，请一定要告诉在下，真是谢谢！

张烁

答：在进入BOSS战前不死将高级的武器带入BOSS战中能事半功倍，另外BOSS战中也会出现送武器的敌人的。还可以通过获得提升能力的卡片加快BOSS战的进程。

包打听

问 1、在《我们的太阳》中，在火山断桥见完巴塔后，该怎么走？冰透镜怎么拿？2、在《双生领袖》和《EXE5》联动后怎么买不到芯片？FCX怎么拿？SCR怎么拿？

钟其杰

问 《七龙珠大冒险》中七星珠在哪一关，请告诉我，还有第53号道具，请务必告诉我。

刘雪

问 小弟《火影RPG》在考中忍的死亡森林走出去口后却看到的是地图，而不是塔，我重复找了很多遍，却没找到，请问塔在哪里？是遇见兜的地方吗？可是河我过不过去啊？

周攀

问 《jump明星大乱斗》中总自己创作，一共有多少漫画组？冒险中最终BOSS是谁？在哪里？ 舒畅

答 第40期包打听（第3个）1、飞天螳螂捉法：游戏币5500 2、狩猎中央地带。吉利蛋好象要带什么蛋的联机后才能进化成幸福蛋？努力值意思是通过玩家努力取得的值。

施培毅

天意	这种感觉我们都有过，不过最终还是过了四级。
翔武	嗯，我从游戏丢档这个侧面感觉到了王读者的难过。

硬件篇

Q 我的"龙卡"以前烧的时候一切正常，可自从烧了烈火之剑后就变得不能存档，别的游戏也不能存了,用SMS2看游戏资料说无游戏卡带,可选运行游戏又能正常运行,这是为何?

孙瑜

您的"龙卡"的芯片估计已经破损，只有寄回原厂重新调换一份了。

Q 1、请问，我的PSP升级2.0后，原来转换的格式电影观看不了，总是出现This Video can't be played.这是为什么? 2、还有用PSP上网，选什么设备网速快? 怎么买?

高奥

1、这可能是因为你转换的格式不对，推荐使用便携动画变换君3GP Converter或者PSP Movie Creator转换。

2、用PSP上网可以用无线基站，也可以用无线网卡，但是PSP目前不支持检体中文编码，所以国内玩家用PSP上网意义不大。

Q 1、我想把PSP（1.51）卖了，能卖多少钱? 2、烧录卡是什么? 3、还有PSP用模拟器又是怎么回事? 4、升级好还是不升级好? 在网站上怎么降级? MSD内怎样下载游戏?

华翔

1、你的PSP是什么版本的? 如果是豪华版的，成色又比较好，那么1500元左右可以卖掉。

2、烧录卡是一种硬件周边，这种周边可以让GBA/NDS不需要购买正版卡带就能够玩游戏，通过烧录GBA/NDS ROM，可以达到正版游戏一样的使用效果。

3、PSP用模拟器是一些编程高手自行制作的模拟器程序，在PSP的MSD中运行这些程序就可以玩到一些老游戏。

4、升级到2.0以上的版本都无法使用自制程序，包括引导程序，但是可以享受一些最新的功能，不过建议大家暂时都不要升级，因为那会失去许多乐趣。

Q 我想买一个烧录卡，但DS无法使用记忆棒，怎么办?

何伟雄

GBA/NDS上的烧录卡无法使用SONY的记忆棒为载体，你可以选择其它的存储卡比如SD/MMC，如SuperCard以及M3可以使用CF卡，而SuperCard也有SD版本可以使用SD卡存储游戏，M3虽然发布了M3-SD，但是要11月下旬才发售。

Q 你们好! 我是一掌机菜鸟，因想买一台掌机，所以在此向你们一些问题：1、在2005/12 VOL38《电》中"仙人指路"里有一个掌机参考价表，它可靠吗? 2、什么是翻新机? 3、翻新后和原装的相比，质量和价格如何? 原装的价格? 4、GBA的卡带价格如何? 介绍一些好玩的游戏，有没有《星之卡比历险记》或《高级战争》GBA版的?

汪浩

1、市场价格瞬息万变，那个价格表也只是给大家参考而已，购买之时可以多参照几家游戏店以作对比。

2、翻新机是相对原装全新机而言的，其实从名字上就可以看得出来，它是在二手旧机的基础上将原本陈旧的外壳更换成组装全新外壳以蒙蔽消费者，这种主机金玉其外，品质没有保证，虽然价格相对比较便宜，但是还是推荐大家购买全新机。

4、星之卡比以及高级战争都有GBA版，而且各自都已经出两代了。

Q 记得前期杂志介绍硬件时介绍了代号为ASTEREX的PSP可更换前面板，能否在中国买到，可以介绍一下具体情况吗?

梁欢

目前国内没有这种产品的原装货，但是请你相信，不久国内就会有类似产品的组装货，一些知名的周边公司如酷豹肯定会推出相关产品，价格方面也会便宜很多，适合中国的消费者。

Q 我在网上下载的PSP的ISO只有一个文件，不知如何使用这一类游戏? 要什么软件驱动?

邢昊

如果ISO本身没有问题，那么就可以使用，

宋挥　我爱PSP也爱NDS，我爱所有的游戏。
读者资料　男，22岁，吉林省长春市长春大学电算04402班，130000

PSP本身可以运行的ROM跟GBA不同，后缀本来就是ISO，因为是由UMD光盘DUMP出来的，而以前我们玩的PSP破解游戏有许多个文件是因为当时的引导程序不支持单个ISO文件，而现在引导程序都支持ISO文件，与以前那种ISO文件解开的文件夹相比，单个ISO不但便于管理，而且拷贝起来也快得多。至于引导程序，如果你没有UMD光盘可以使用DEVHOOK，如果你有UMD光盘的话可以使用UMD EMULATOR。

Q 有几个问题想请教：我想入手GBALLNK烧录卡，我的NDS型号为NJH40379754（纯白）能否支持烧录卡的引导卡？还有link能否邮购？具体应怎样做？ 龙欣成

目前虽然有人整理出了不同的NDS编号能否玩NDS烧录卡（也就是使用PASSME）的对应关系，但是实际上这也并不是百分之百准确，鉴别NDS能够使用PASSME的最准确的方法就是去游戏店找BOSS借一套NDS烧录卡测试，是你这个编号“NJH40379754”应该可以用，因为“NJH40******”的编号经过验证都可以用。其实只要是今年5月份之前出厂的NDS基本上都可以使用PASSME，5月份的新版本NDS以及iDS都不可以用。至于GBALINK，可以邮购，具体信息可以去GBALINK官方网站查看。

Q 如果PSP长时间不玩，会不会损坏机子？ 李天驹

即使常时间不玩，PSP也不会有问题，只需要注意电池充到2/3的电后单独放置就行。

Q 我有一个美版SP充电器，用时要接变压器才可以给美版SP充电，美版充电器加变压器可否帮日版SP充电？如何辨别日版还是美版SP？ 黎健游

可通用，美国和日本的民用交流电压都是110V的。?美版序列号是以XU开头，并且在说明书上找不到对应序列号！而日版的是以XJ开头，可以在说明书上找到对应序列号。

Q GBA能兼容GB卡吗？会不会有什么新的功能？（比如：内置播放器）值不值得现在购买？ 阚科佳

GBA可以兼容GB以及GBC，至于新功能，倒是不会让你多惊奇，因为所谓新功能也只是改变游戏的色调而已，不会增加播放器等功能。GBA现在不推荐购买，因为现在二手NDS已经很便宜了。

Q GBA link独立烧卡器能否烧录“龙卡”，“灵锐卡”，“智慧宝盒”等低端卡带。 张龙

GBALINK不能烧录“龙卡”，“灵锐卡”，“智慧宝盒”，它可以用于于GBA改造D卡烧录，而你提到的这些卡可以用火线烧录，除了烧录GBA全系列D卡外，火线还支持宝盒卡/灵锐卡/龙卡/阳光卡/魔卡/充值卡等等卡带。

Q 请问市场上一般1G的烧录卡加烧录器要多少钱？电影卡3代的容量有多大？CF卡与SD卡有何区别？GBA上可以玩FC游戏吗？如果可以，那要怎样模拟？ 庞文峰

目前有1G烧录卡的有EZ3、EFA Linker，还有最新出的G6，推荐使用G6，可以实现完美烧录NDS游戏，电影卡3代没有容量的概念，如果真要谈容量得看看CF卡的容量，因为M3本身并不能存储文件，它只相当于一个转接卡，ROM要存储到CF卡里，所以你购买的CF卡空间越大，M3的容量也就越大。CF卡与SD卡的区别这里不能讲解清楚，它们只是两种不同的存储卡标准，直观地说，SD卡体积更小，更多地适用于手机、PDA等设备，而CF卡则相对体积大些。GBA上可以玩FC游戏，如果有烧录卡，则可以直接用pocketnes将FC ROM转换成GBA ROM，然后再用烧录卡的烧卡程序将ROM烧卡卡里。如果没有GBA烧录卡，可以用GBALINK、火线等实现免烧录卡直接玩FC游戏的功能，而且不需要单独转换。

Q 我想买一套GBA烧录卡，有几个问题麻烦解答：1、一套烧录卡包括什么？2、烧录卡可以用来看电子书及图片吗？ 袁丁

1、一套烧录卡包括：烧录卡一张、烧卡器一个，而其它的设备如USB延长线、驱动光盘等用处就不大了。

2、通过专门的软件，烧录卡可以实现看电子书，看电子图，看短片等功能。

周质彬 游戏是生活的一部分，懂得游戏的人就懂得生活。
读者资料 男，14岁，上海市黄浦区陆加浜路1034弄21号，200011

封神榜

把你最得意的成绩展示给大家。欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.42　责编/翔武

《洛克人Zero 3》小游戏挑战　挑战/讲解：明浩

一击杀虫　游戏记录：1416

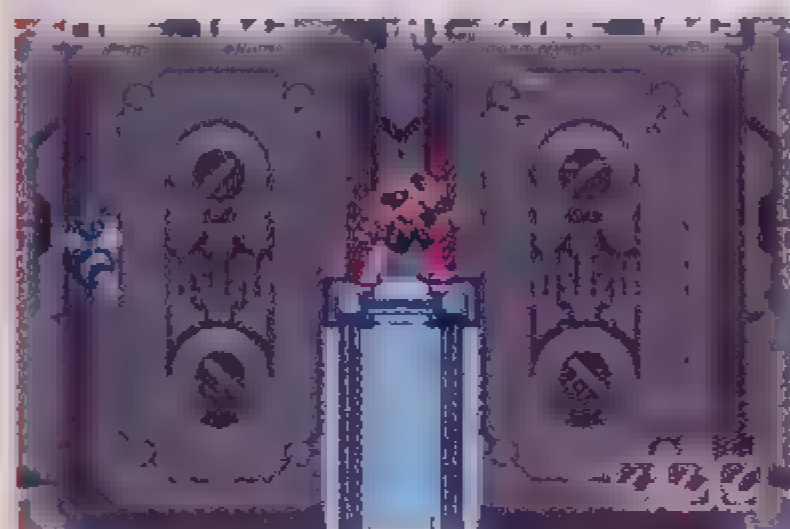
这个小游戏应该说是最简单的了。

游戏时有6个方向，这6个方向会不断的有机械虫相继涌出来。玩家要做的也就是先调整好面对的方向，然后上、中、下三方向结合攻击键杀虫就好。普通的是一只一分，但是每过一会就会出现一次的黄色机械虫是一只五分的。



对于普通的虫，实在是没什么好说的。只要你不出刀太快而打空，那么基本上是不可能会在它们身上掉命的。而挑战的难点也就是这些黄色的机械虫了，它们是需要打两下才可以被消灭的。这个小游戏中，ZERO是可以连续出两刀的，多练习，记住从机械虫出现，到他启动之间的时间差距。然后就只需要在它刚启动后就连点两次攻击键，即可消灭黄色机械虫。里面的误差允许范围是很大的，所以就算把握的不是那么准，也不会有什么。

这个小游戏与其说是考验玩家的操作能力，不如说是在考验玩家的持久力和毅力。因为游戏到了后来实在是会看得很疲累，之所以会失败也是因为疲劳过度而引起的失误。这游戏真的是很简单……



刺鱼　游戏记录：706

应该说这是我最爱玩的小游戏了。

在30秒之间内，玩家根据B键按键的时间长短来控制角色下潜的深度，破坏水中的机械鱼。一定要注意的是不能打到水中的其他生物，每杀一只可是会扣去5秒时间的！不过相对的，每破坏一只机械鱼，除了加点外，还可以增加1秒时间。



这游戏想得高分的话，就必须学会COMBO。在不杀到其他生物的前提下，一只不漏地去破坏机械鱼就可以形成COMBO。如果有机械鱼脱离画面的话，则COMBO也会停止。COMBO的意义在于不仅可以将杀一条鱼的分数提升到4点，而且每一段时间都会在底部出现机械贝壳，这东西除了点数高外，更是能给玩家一次增加5秒时间！！所以，如果方法得当，是完全可以把时间加上去的，上面就有一张在下打出来的102 COMBO的图（这么高的COMBO还真是有点侥幸），此时的游戏时间是50秒……（就是说，方法得当，分数是可以无限上升的，期待达人的出现）



有人喜欢满屏幕乱跑，去追着鱼打，我觉得这方法是不适合打出连击的。因为大范围移动后角色出现的惯性移动是很难控制的，那段硬直也会浪费掉不少时间。所以我的方法是尽量保持在屏幕中央部分，看到鱼后再进行行动，就算移动的话范围也只是左右各半个屏幕之内。看准各个鱼之间的速度差距后再选择攻击的点，不过这需要经过一定的练习后才能熟练掌握。

李涛	我的GBA可真算是“口袋妖怪”，自从有了它，我口袋中的RMB被它吃得干干净净！
读者资料	男，19岁，山西省大同是同丰小区14-8-10，037000

跳飞镖　游戏记录：677

不断地跳跃，通过飞镖来不断地前进。碰到空中的针球会损失一条命；掉落后便会直接GAME OVER。



一开始，针球的分布十分空，直接的空隙也十分的大。基本只要是熟悉动作游戏的玩家都可以很简单的前进。不过越到后来，针球之间的间隔也越小，到最后实在是到了寸步难行的地步，有时候飞盘只是露出一个小角，玩家就必须向前跳跃……



至于该游戏的技巧方面，也实在是没什么好说的了，就是控制跳跃罢了，熟能生巧。

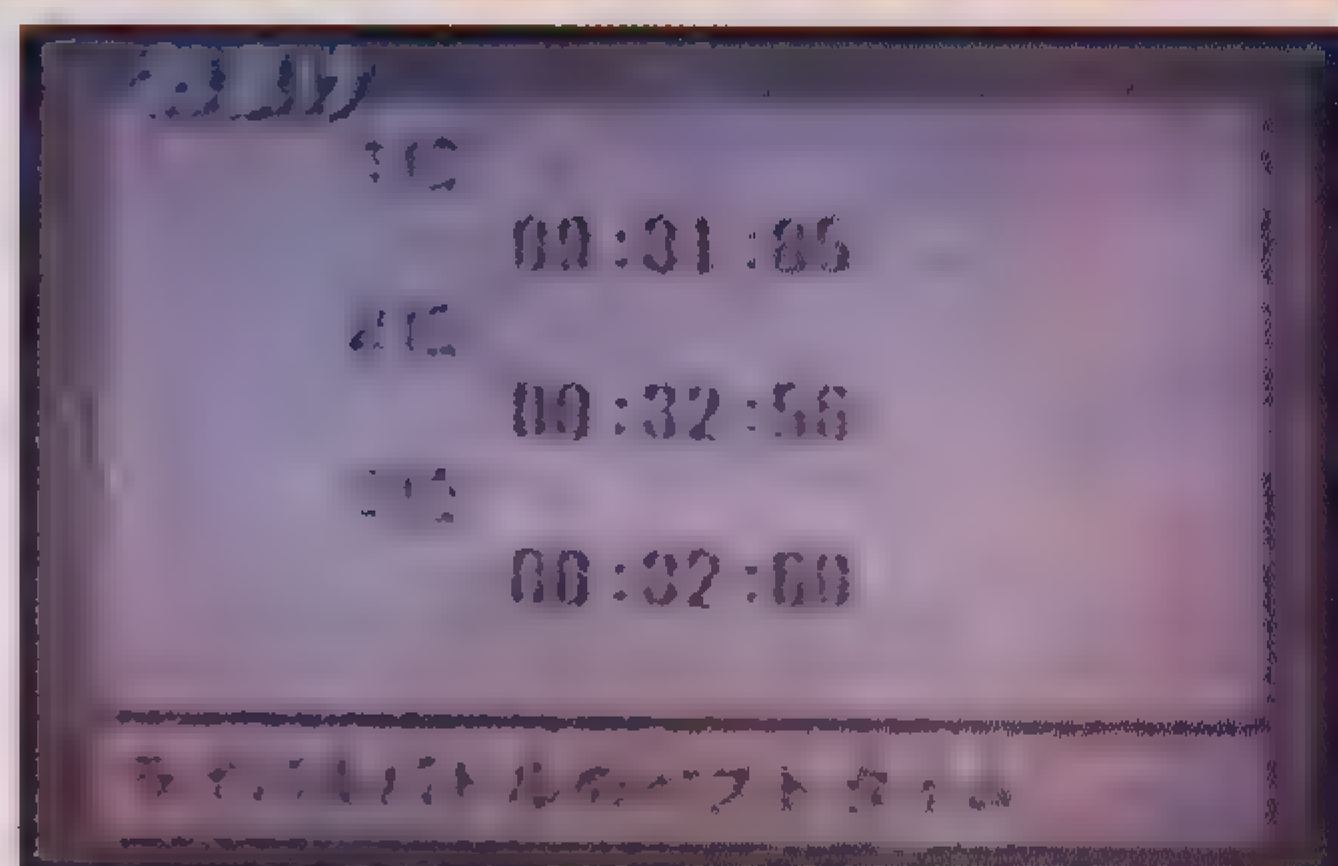
《铸剑物语2》BOSS RUSH再挑战

挑战/讲解：黄昊

成绩：31秒85

这次来信主要是想挑战“封神榜”栏目中铸剑物语2的BOSS RUSH的记录。对于“封神榜”中各位达人创下的记录目瞪口呆。

《电子天下·掌机迷》的第10期中，那位玩友创下的记录为BOSS RUSH 34秒66，这个记录真的很强，我练习了半个月才超过。由于我是头一次玩《铸剑物语》，对于武器打造不熟悉，很多好用的武器效果和武器必杀打不出来，所以对挑战造成了不少困难。我的最好成绩是31秒85，挑战装备是用鬼神童子的命石打出来的拳套和用猫手的置物打造出来的剑，拳套的必杀是百烈拳，剑的必杀是高速三连斩。指环为那个加速度加得最多（ALG+15）的忍者指环。魔法为终结技加任意。挑战方法为：打1～5个敌人用剑的高速三连斩，理论上10秒多可KO，但我却没法超越11秒，第6、7个敌人用终结技来打，第8个敌人用百烈拳来打，第9个敌人用终结技打，最后三个全部用百烈拳一招KO，如果百烈拳无法一招KO对方，就要考虑提升级数了。我99级时拿经过8次煅造的天使剑（用武士心得×3强化），剑的攻击力为极限





499，总攻击力超过900，我升级时全加攻击力，所以速度有点低，建议加攻到90级，之后全加速度，90级后可配点数为5点，95级后可分配点数为6点。

另外我还有一种挑战方法，也很实用，挑战武器随意，只要能秒杀前5个敌人就行。魔法为终结技加属性全屏攻击（我的是真剑无礼怒和魔剑狼牙），指环为魔法伤害加倍的指环，不过要注意，该指环装配后，攻、防、速均减15，挑战方法为：12秒内用武器杀完前5个敌人，第6、7个敌人用魔剑狼牙秒杀，魔剑狼牙吟唱速度很快，第8个用真剑无礼怒秒杀，第9个用魔剑狼牙，一招KO，第10、11个用真怒无礼怒均可一招KO，最后一个BOSS用2次魔剑狼牙或百烈拳可KO。该方法达成条件为LV90级以上，优点是易操作，失误少，而且也很快，我用此方法打出31秒85的成绩且还可提高。

本人认为《铸剑物语2》BOSS RUSH的成绩应该可以进入30秒内，甚至快到无法想象，因为玩家的实力很强嘛，但由于我运气太背，无法再超越，所以将记录刷进30秒内还靠大家了。

黄承政	玩游戏不是为了躲避现实，不敢面对现实的人怎么能真正融入游戏世界中？
读者资料	男，21岁，广西玉林师院南校区计维032，537000

永无止境的「最终」幻想

FF的掌上幻想剧

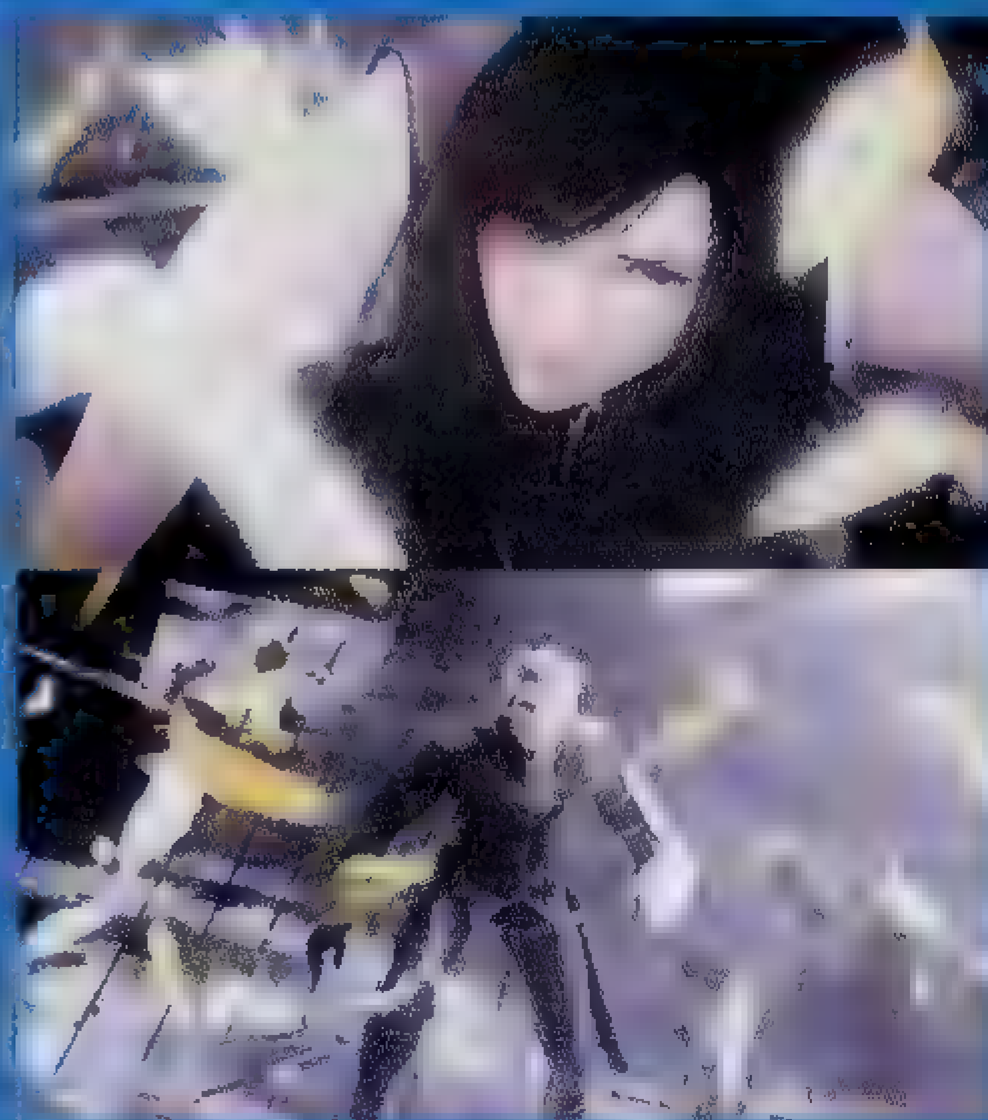
文/绫小路文行
责编/雪人

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN

对于现在的玩家来说，如果提到《最终幻想》的大名还不知道是什么东西的话，其下场一定会被万千[illegible]（导演：比如——“《最终幻想》那不是香港歌手古X基的最新专辑么？”“……来人！拖出去烤了！！”

从FC起家，这个一度被国内“高明”译者翻译为“太空战士”的游戏系列，历经了SFC、PS、PS2、NGC等四代家用机种的变迁，[illegible]最终实现了全机种制霸的目标（“喂，XBOX[illegible]不是还没有登陆么？”“傻瓜！你不会用模拟器啊？”“……”）。至于在掌机领域，原本就很会捞钱的SQUARE和原本十分会捞钱的ENIX，在合并后更是[illegible]超级捞钱意识，从GBA、WS到如今在PSP的各版游戏上，把SQUARE-ENIX的平台运算是普及得很可以！

[illegible]换汤不换药的《FF1+2》不谈，[illegible]的成色版[illegible]采用[illegible]，[illegible]掌机玩家深深震撼加感动的，则是降临在PSP平台上的全新作品——“[illegible]指的莫非不是索尼爱立信（Sony Ericsson）么？”“……来人！拖出去炸了！！”



《FINAL FANTASY VII Advent Children》，单是写出来就觉得这个名字超长无比，而国内的译名更是混乱不堪，“圣子降临”（绫小路拗圣子就是“狸猫换太子”——冷笑话一则），“圣童降临”（新一代达赖喇嘛？），“少年归来”（直白是够直白了，但听得人不明究竟），（雪人：敢对我们的译名有意见？掌机迷十八铜人……）索性简称为“FFAC”，还大家一个蔚蓝而纯净的天空（《高达SEED D》完结后遗症……）。

《FFAC》，带着睽违许久的感动，再次降临在你眼前。

丘顺　游戏因人而精彩！人生因游戏而生动！我因游戏而出生！
读者资料｜男，14岁，广东省梅州市西区北区路44号之三，514031



定，都使得《FF7》成为一款革命性的RPG作品，让全世界的玩家都为之沉醉。

因此在游戏发行多年之后，面对因《FF7》而笼络起来的庞大粉丝群，一个潜藏的巨大市场如果不加以发掘的话，大概SE的董事会连睡觉都睡不安稳了！于是《FFAC》背负着万众期待的目光，在一再的遮遮掩掩之后，终于连琵琶都丢掉地正式走到台前，风光无限地接受粉丝的拥戴。

说句题外话，“FF饭”这样的人群其实是可以简称为“F3”或者“F三次方”的……（绫小路式冷笑话又一则……）

《FFAC》的故事接续着FF7游戏的结尾展开，克劳德还是那个克劳德，蒂芭也还是那个蒂芭，狗也还是那条狗（雪人：—_—# 赤红13不是狗！），这“蒂芭、克劳德和狗”的新篇章就在一句“仅以此献给过去曾经爱着这个世界的，与这个世界的伙伴共同度过美好时光的人再一次齐聚一堂的机会”之后正式展开。

前言就已经为《FFAC》的定位确立了明确的方向，非FANS勿看的大牌贴得闪亮，却还是有成千上万连“FINAL FANTASY”都不知道怎么拼写的少女勇敢地冲到荧幕前，只为了争先一睹美型少年的风采——“少年归来”，听听，暗示着有成群的美型少年供君选择，这SE的心计不是一般的深那！（雪人：分明就是你这只笨狸猫想太多了！）

虽然不甘心，但不得不承认的是，国内一抓一大把的FF饭，其实大多是从《FF8》开始走入这个幻想世界的。《FF8》在PC上的移植版本当年在国内有着极高的知名度（话说当年SQUARE给中国发放的正版软件只有区区几百套，即便如此也能在国内造成无与伦比的影响力，实在要对D版商顶礼膜拜一下，OTZ），凭借PS时代最高水准的CG演出，和与“白鸟英美子是哪根葱啊？”、“幸田来未又是哪头蒜啊？”相比有着绝对拥护群的王菲演唱的主题歌（本土文化的重要性不容忽视啊！），《FF8》在男玩家女玩家人妖玩家心中堆砌的城墙牢固度不是一般炮火可以瓦解的，当时满大街的莉诺雅式长发女孩飘过来，举目皆是的狮子心挂件荡过去，不仅是游戏界的一件盛事，更成了一种街头文化，连带着影响越来越多的人开始喜欢《FF》系列。

事实上，从FC一路玩过来并深深喜爱着《FF》的本土玩家人数不像今天这样一块砖可以砸到五个半（那剩下的半个是一般喜爱），在进入PS时代之后，对于广大《FF》饭来说，真正有如“神作”地位的系列游戏作品，惟有《FF7》。

野村哲也在SFC时代没能演变为现实的剧本，以及更符合市场主流趋势的美型人物设定，都让FF7在流行风向上始终站在前端，史上最酷反派萨菲罗斯的登场（无条件地想到了武藏和小次郎……T_T），克劳德与卖花女的凄美爱情，首次体验到的震撼召唤兽设



翔武　这个最后一句实在是让我呆滞了。
雪人　世界上出生理由最强劲的生物果然是……



赤红13带着儿子和女儿（那……哪只是儿子，哪只是女儿啊？泪泪泪……）奔跑在一望无际的大草原上，只差赵忠祥的解说就沦落为《动物世界》的开场，半点也没有刺激观众继续看下去的欲望——好在全CG的画面展示了SE高超的制作水准，对“少年”倍加期待的玩家和非玩家都按捺住内心的渴望，耐心地等这“三狗傍地走，安能辨我是雄雌”的情节跳过（雪人：-_-# 都说了赤红13不是狗了！）。

紧接着便是一脸“望尽天涯路”式忧郁表情的克劳德登场，原本拉风到不行的摩托此次更匪夷所思地进化成有哈雷两倍大的巨型装甲坐骑，克劳德潇洒地戴上一看就知道价值不菲的墨镜，骑着摩托绝尘而去——一连串的帅气动作，搭配露胳膊露脖子的火辣装束，“帅不惊人死不休”地将昔日游戏中的方块造型成功地蜕变成了要流尽FANS口水才甘心的第一美型男主角！

比较值得关注的，自然还是那台都不知道是不是该用“是骡子还是马，骑出来瞧瞧”形容的超级摩托。体型笨重但加速度极快，而且无论是墙壁还是屋檐都能尽情地驰骋毫无阻碍，虽然比不过《鬼泣3》里可以被但丁在半空中抓着当凶器，不过随随便便就能弹出机关当菜刀架，还是相当可疑地要让人猜测克劳德在战争结束后是否有转行做厨师的嫌疑。

在《FFAC》里，你可以没钱，也可以多病，也可以精神异常，更可以扮演四处寻找妈妈的苦命小孩，但你绝对不能不帅。拜SE的CG技术所赐，游戏中的角色一个个全都奔着“没有最帅只有更帅”的无理境界而去，偶尔有光头男和红毛男这样的配角出现，其下场不是先被克劳德海扁，就是被卡丹裘猛踹——血淋淋的事实证明，倘若没有主角一样的美型外表，还是不要贸然前去挑衅的好。就连原本只是路人甲的米娅，也在整形有了拉克丝的面容之后，获得了与霍克姐妹争夺阿斯兰的机会，而勉强能与阿斯兰大人争夺镜头焦点的，也非得有真和雷这样同样美型的长相才行（《高达SEED D》完结后遗症之二）。至于像绫小路与雪人这样完全与“美型”二字绝缘的男子，只能获得一个在家啃没水的干泡面赶稿到死，一个躲在美编室监督排版到吐血的悲惨结局。（雪人：你小子这不是存心勾起我的伤心往事，给我伤口撒盐么！）

卡丹裘的出场，是看过预告片的观众早已料到却又满怀期待的事。兄弟三个的长相完全迎合观众诸多挑剔的审美眼光，从短发肌肉男到长发忧郁男再到轻狂正太男，尽管头发花白得要让人怀疑他们是不是有欠黄世仁很多钱的嫌疑，不过一口一个“妈妈在哪里”还是有着让《FFAC》重新定名为“卡丹裘找妈妈”的无厘头。（雪人：你想说的是那部水墨动画《小蝌蚪找妈妈》吧？现在的年轻读者很少有看过那部作品的啦！）

先是兄弟同心其利断



梁杰　高三的生活是暗的，但有了《PG》后一切又都变得明亮起来。
读者资料　男，18岁，南宁市第八中学高三（1）班，530001

金地联手欺负克劳德（四位花美男呀！要是静下心来打一桌麻将该是多么的让人眼花缭乱呀！！），然后又武力威胁神罗少主，最后还不忘召集所有患上星屑症候群的孩子在湖边上演“寂静岭”式的戏码——“啊啊啊！还敢骗我这不是部恐怖电影！之前我有在《寂静岭》中见到相似的场面！”“……把这个完全不懂FF的家伙拉出去煎了！”



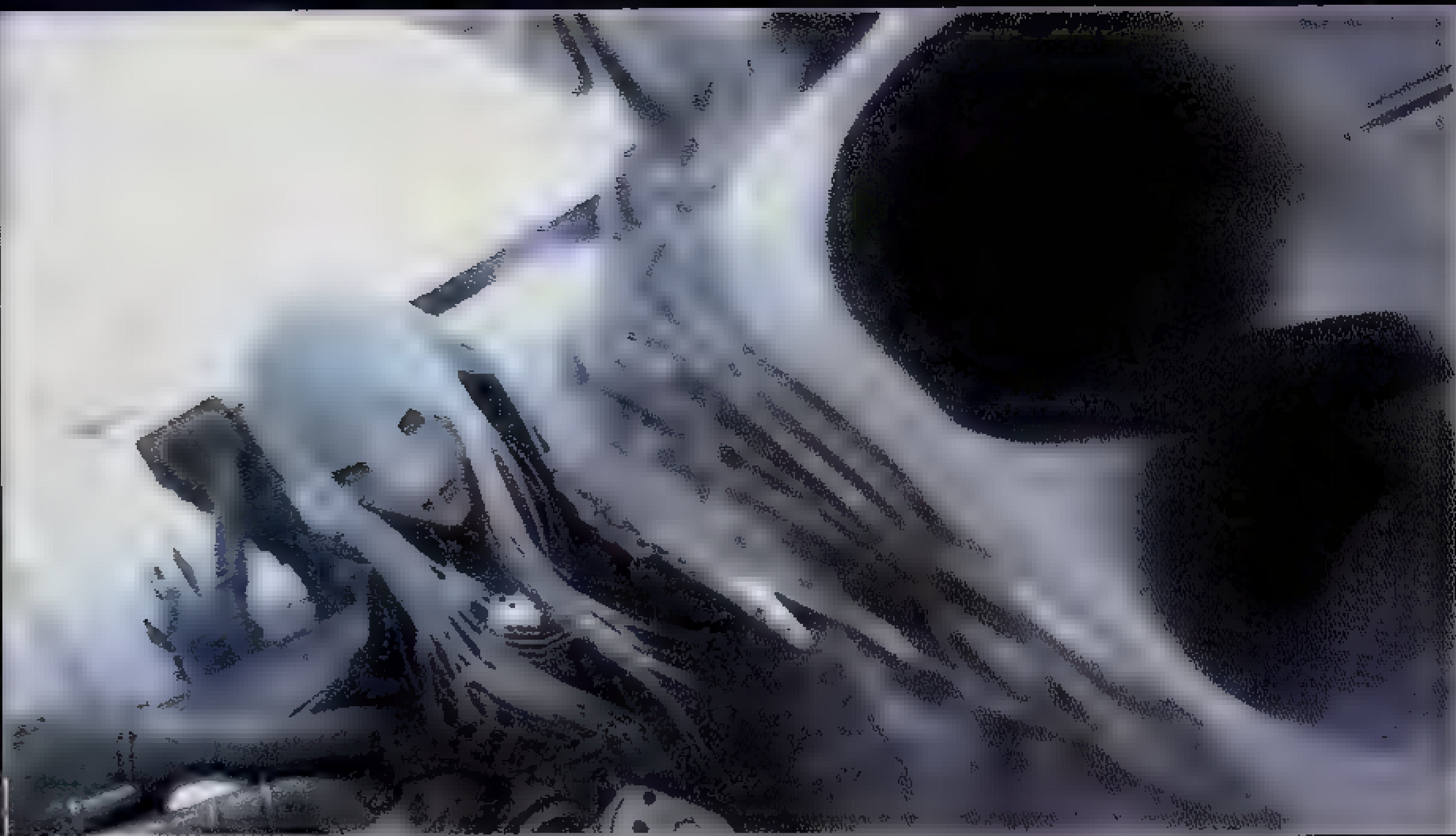
为了将孩子们救回来，克劳德骑着媲美高级橱柜的菜刀架式摩托，闪动着媲美康师傅水晶葡萄的眼睛，一路风驰电掣地展开了讨伐卡丹袭的旅程。短发肌肉男的瞬间移动已经邪门得很不可思议了，更让人叹为观止的是长发忧郁男不用换子弹就能冲克劳德连开百八十枪，而且居然一枪都没中！凭借这“目标只要站在靶子前就安全了”的烂枪法也能晋升成为三号男反派，看来拥有一张标致的脸蛋比什么都重要。就在克劳德不敌卡丹袭的儿童军团的时候（卑鄙……），久违了的文森特大人华丽地出场。

说到这文森特，看上去就是副衣衫褴褛的穷酸样，斗篷破烂得可以直接淘汰成拖布了也不舍得换，脚上的靴子更是尖得要被当成是当年谋害王重阳的绝世暗器（雪人：-_-# 你小子最近好像很中意老电影啊！连《东成西就》也被你翻出来搞！）。然而随叫随到且来去无踪的行径，除了暗示着他与克劳德关系非同一般之外，其玉树临风状还像极了穿着红色棉毛裤的二郎真君（果然，与赤红13站在一起还真是般配啊……泪泪泪！）。在说了一些听起来没有什么营养的话之后，醒悟了某些真谛的克劳德毅然地开始了第二次挑战BOSS的旅途（原来这文森特根本就是赋予主角二次行动能力的金手指啊！）。为了对得住松下付出的巨额广告费，接下来的一分半钟被硬生生地插入了最新款手机的软广告。从手机落入水中的那一刻起，荧幕前的观众就铆足了精神在猜测着这天价手机的实际性能。结果手机屏幕很不争气地暗掉，直接暴露出了松下手机不防水的事实——这，这究竟是广告还是自砸墙角啊？！（雪人：-_-b 绫小路你也管太多了吧！）至于克劳德与小女孩告别文森特后牵手离开的那一幕场面，更是作为《FFAC》中最经典的画面而在网上广为流传：“哦哦！美青年呀！”“啊啊！小罗莉呀！”“呀呀！美青年＋小罗莉呀！”“……”

蒂法与短发肌肉男对决的一场戏，是《FFAC》里颇值得欣赏的几处之一。被当成麻袋四处乱丢固然看起来就痛得要命，短发肌肉男的手机铃声才是爆笑的重点所在。至于为何先是蒂法轻松取胜，后又被对手秒杀着实叫人不解，不过倒在花丛里的蒂法还是获得了与克劳德一样的礼遇——到底是美型角色啊，连倒下都是花团锦簇唯美至极的——再看看绫小路与雪人吧，泡面堆和可乐罐，要多邋遢有多邋遢地快去死吧！（雪人：比起我的可乐罐来说，你的泡面堆显然更恶心吧？！）鉴于《FFAC》里女性角色的光芒完全被“帅



哥恒久远，一个不够用”的少年和青年掩盖，唯一能担当得起女主角重任的蒂法被编剧不怀好意地设计安排，从开始到最后一直守护着克劳德（貌似正常剧本里不都是男主角守护女主角的么？！），分明是在给“我们关系很不一般哦”这个传言越描越黑。直到众人拾柴火焰高地将克劳德以违背万有引力学说和质量守恒定律地扔上天空、克劳德化作彗星与巴哈姆特火拼的时候，从朦胧意识里伸出的一只手，才充满了“正牌第一女主角”架势地给了观众一个惊喜：“鬼呀！！！！！！”



爱丽丝的出现固然是万千原作玩家满心期盼的事情，不过倘若真给她安排一段借尸还魂的戏码，就算是再高明的编剧，也免不了要被粉丝扔鸡蛋的下场。因此在《FFAC》开场了快一个小时，爱丽丝始终以背对着镜头的造型示人，旁边再云遮雾罩地渲染点气氛，十成十地吊足了观众的胃口——“爱丽丝缓缓地转过身来，结果却是一张没有脸的脸！”“……你分明是在说午夜档的鬼故事吧？！”但女主角始终是女主角，就算她不再卖花改卖火柴了（圣诞节快到了……），也还是有成堆的玩家在记挂着她。于是，《FFAC》里没有安排爱丽丝复活，而是让她一直存在于克劳德的思念和幻觉里——可怜的克劳德，被没良心的编剧塑造成了一个美型的精神病患者形象……泪！

伴随着一场精彩纷呈的公路飙车赛，一枪也打不中的神奇烂枪法长发忧郁男，以及恼羞成怒连摩托都扔出去当暗器（好……好大的暗器！）短发肌肉男，纷纷败在克劳德出神入化的飘移技术之下，而卡丹裘抱着“妈妈的头”开始了与克劳德的宿命对决（这真的不是恐怖电影的吗？！T_T）。

最终战的二人，再次把牛顿当猴耍。完全当引力不存在的卡丹裘与克劳德，在废墟上随心所欲地表演着让体操运动员汗颜到死的空中转体动作，挥舞着巨大重剑的克劳德臂力惊人地像抓着把扫帚似的打得卡丹裘四处逃窜。关键时刻，卡丹裘完成了基因重组，永远要当最终BOSS的萨菲罗斯如愿以偿地再度登场——“又是鬼呀……为什么我要说‘又’？”

抓着两人多高的正宗刀出现的萨菲罗斯，飘逸着一头雪白顺滑的长发，紫色的嘴唇分明有着东方不败式的神韵。只轻易地邪邪一笑就能赢得女性观众如潮水般的赞叹：“多么迷人的殿下啊！”“萨菲罗斯，勇敢地冲上去扑倒克劳德吧！”“阔别多年的命运重逢！FFAC的剧情真是感人肺腑啊……”“……你们真的是看懂了FFAC的剧情的么？！”

可惜此时影片的剩余时间已经不多，才刚出场的萨菲罗斯在耍了不到十分钟的酷之后，就得面对着来自克劳德最猛烈的反攻——心神合一，御剑无形，原来克劳德的真实身份是蜀山派传人的么？！就在克劳德赢得胜利展露舒心微笑的时候，有点常识的观众都会知道免不了又有小人要从背后补上一刀，而编剧没有让大家失望地安排了长发忧郁男一枪射穿克劳德的心房——俗套的大结局随即要在“敬爱的克劳德，我们在呼唤你呀！呼唤你！”的情节中浮出水面。



于是来自三界五湖的人们一

赵阳 玩自己的游戏，让不懂游戏的人说去吧。
读者资料 四川省成都市二仙桥西路5号，610051

通招魂似的的呼唤，苏醒过来的克劳德在众人的喝彩声中湿淋淋地从水中站起来（这里的关键词应该是“湿淋淋”吧？），无数双含情漠漠的眼睛在相互打量，除了一票昔日战友之外，克劳德再次瞥见了爱丽丝的身影——不过这次爱丽丝不是再以背影蒙混过关，她不仅完全展示了面容，还朝克劳德轻轻一笑——可怜的克劳德，精神分裂的毛病更严重了！



所有的争斗至此均暂时告一段落，见到鬼也完全不动声色的克劳德，挺着一张英俊得能刺瞎人眼的正直脸和蒂法说“我回来了”——呀呀呀！绫小路的眼睛真的要瞎掉啦！而身边熙熙攘攘的人群，除了彼此心照不宣地明白蒂法注定将垄断克劳德之外，还十分尽职地替SE社接下来的商业计划作铺垫。

正是因为《FF7》有着相当特殊的市场商业价值，所以SE社在一边着手开发FF系列的新作之余，还不忘要将固有资本全部捞干净。《FFAC》只能算是FF7重现江湖计划的第一步，而“ABCD”四个代码更分别代表着四款不同类别的全新作品。

除了以OVA影像发行的《FFAC》，基于手机平台推出的《FF7》新章节游戏和即将问世的以文森特作为主角的全新AVG都成了世界范围内玩家注目的焦点。这些作品虽然彼此间在风格和类型上差异相当大，但都同样体现了《FF7》的深邃和对游戏界产生的巨大影响。

因为考虑到之前一部数码电影《最终幻想 灵魂深处》在票房上的惨败，SE社在制作《FFAC》时很聪明地选择了不刻意追求真人的模拟相似度，而是转为在原作基础上刻画美型的角色的路线，不但降低了制作成本，更能很容易地博得玩家的欢心。影片在制作中期就被邀请参加威尼斯影展，而今年制作完毕后又被选为参展影片，这样在历史上罕见的双重荣誉也间接证明了《FFAC》本身的素质优秀。

为了配合PSP的影像播放功能，FFAC在发售时就选择了发行DVD和UMD两个版本，实际的销量相当可观，为SE社挣回了面子的同时也赚满了钱包。当然，SE社敬业地描绘影片里的一草一木的厚道手法，也实在对得起观众们甘心付出的钞票了。

“最终幻想”本是SQUARE当年为了挽回公司的破产局面而投下的赌注，没想到居然成了当今游戏界最无可匹敌的王者，伴随着系列每年都有新作诞生的消息，何时才会迎来真正的“最终”显然已经不是玩家关心的事情——在幻想世界里一次又一次地获得快乐与感动，才是身为玩家最大的福音和乐事。



无论你是不是FF系列最忠实的拥护者，只要你对这个由人类的笑容和泪水构建起来的虚幻世界有一丝的向往，你都可以尽情地享受着光与音带来的美妙享受。成为F3或者F三次方，其实是件再容易又快乐不过的事情。

话说回来，能想出“F3”及“F三次方”这两个简称的高人，着实叫人拜服！OTZ！

百家杂谈

最近有读者来信说想投稿却担心文笔差而不被录用，我想对心存类似想法的读者说，文笔这个东西是可以锻炼出来的，永远不写是永远不可能得到提高的，大家应该积极投稿，积极练习。 责编/雪人





拿什么来拯救我们

——《火纹》中一位默默无闻敌兵的真情告白

我是一个兵，来自老百姓，应征黑之牙，默默总无名。唉——悲哉，悲哉。哦，忘了作自我介绍，小人我姓吴名能，来自黑之牙情报部二十三连四十七支队编号八九七五七担任零零七盗贼小分队副队长助理一职。

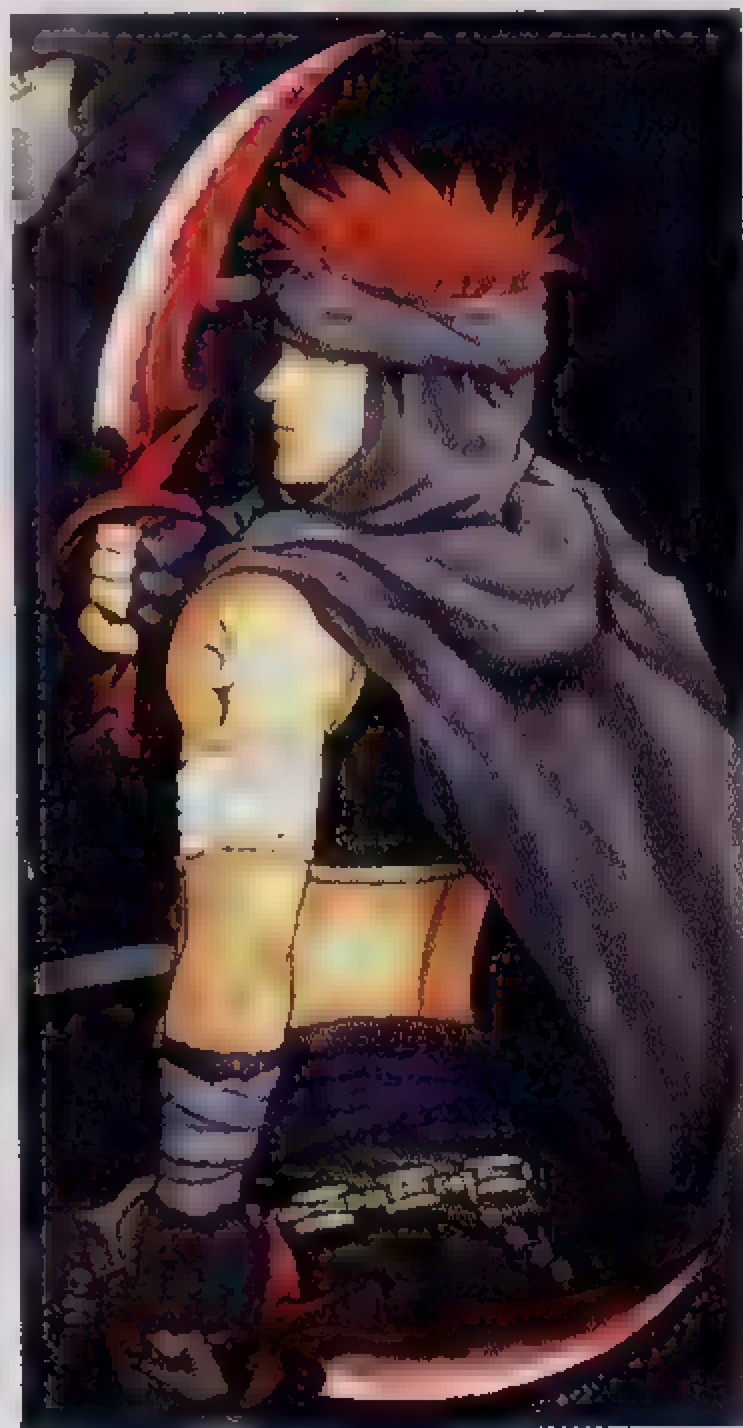


唉，你们甭瞧我头衔一大串，除了让名片上字数多一点外，啥都没用。其实，不止我，咱一个队，哦不，一个连，不不不，是整个黑之牙有限公司的成员都是有名无实，在一个打着玩家旗号的以正义为名的土匪犯罪团伙的压迫下，我们终日瞅不见“光明”二字。

那个传说中的土匪无赖帮一般以两男一女（F.I.R？）为中心，三光原理为作战指导思想，坚决贯彻有土匪特色的无人道主义精神。帮中是全职业制霸，上至领主贵族，下到小偷山贼。其实，这一切真的不咋样，咱黑之牙也有这样的硬件条件，但为何我们能有屡战屡败，屡败又屡战的战绩呢？

实力差距是关键。无赖帮的人员少而精，个个能以一抵百，真不知道他们集团人事部的面试官是不是有什么超能力？而我们呢，最不缺的是废柴，最缺的是人才。不是《天下无X》中有这么一句：“二十一世纪，什么最贵？人才！”而且我们的职员都有职业病，并且病症还很明显。打个比方吧，如果您在我们集团瞧见个浑身穿着厚铁皮的大胖子，你给他测一百米，能跑进二十秒，我把脑袋砍下来给您当凳子用。而我们的上司呢，实力倒是不错，可一般来说这种人一定有一段买彩票的痛苦回忆，为啥？运气臭得没想法。

除了实力，武器咱也不如人家。土匪帮们使的不是银枪银斧就是必杀剑弓，更有甚者不知从哪儿搞来了走私货；而我们呢，有把铁斧已不错了，我们有一次联名要上头拨款买武器，可当老板从抽屉里小心翼翼地拿出一把锈迹斑斑的铁枪后，我们无语了。还记得上次，飞龙团团长维达从老家拿回了一把全能力加成的枪来炫耀。后来维达不小心踩着了一跎狗屎，那枪就到土匪帮手上去了！唉，咱连拥有好武器的命都没有。



此外，他们还有特别手段。上次，公司派我去调查土匪军，他们不仅使用“天使之衣和力量之环”等国际战争联盟明令禁止的

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

兴奋剂，还运用一种被唤作“凹点”的高科技人体催长法。唉，咱身为堂堂一黑帮组织竟没有此等卑鄙技术，这年头，黑白颠倒啊！

屋漏偏逢连夜雨，人霉的时候连法律也碍着自己。每一次与土匪帮交锋时，国际战争联盟都会出台一套所谓的法律。翻开一看，简直吓死大象，什么领主不能死，什么敌全灭等等（我记得上次给了国际战争联盟盟长五万啊，怎么他胳膊肘往外拐？什么，土匪帮给了十万！可恶），要知道，我们也是爹娘养的，怎能随他们怎么杀就怎么杀。而且最近常有怪事发生：一次我们群殴死了一个土匪帮，我们正要开心，突然白光一闪，那个竟又活了，唉，天之亡我，天之亡我啊！



最可气的还有外形方面。土匪帮里皆为俊男美女，就算是大爷大叔也做到了人手一张大头贴。你看我仪表堂堂，玉树临风，潇洒倜傥，竟然连一个头像都没有（我记得上个月里弄阿姨叫我去拍过身份证了呀，难道胶卷暴光了吗）。

俗话说得好“忍耐是有限度的。”上面这段话我已憋了数年了，今天借着多位同胞支持我的力量，我要大声呐喊：“拿什么来拯救我们这些可爱又迷人的反派角色？！”（嘿！好好的站在我后面别跑呀！啊！谁扔的板砖啊？是土匪帮！闪——）

文/上海市 陈宏

谁是最可爱的人

——献给无私奉献的汉化小组们

对于掌机玩家们来说，游戏中最困难的既不是如何无伤通关，也不是最速通关（这些只有达人们才会去做）更不是全道具/武器/魂/PM……的收集（这是收集狂人做的工作），而是那些可恨的蝌蚪文（鸟文还是大部分人看得懂的）。无论再感人的剧情，还是再简单的解谜，或是再华丽的招式，在“不懂蝌蚪文”这几个沉重的铸金大字前都显得苍白无力，毕竟广大玩家里真正日语通只有一小部分，剩下的浩浩大军全是一些只会“谢谢”、“再见”的家伙（不要打我）。在无边苦海中射向玩家的耀眼光芒，就是我们最可爱的人——汉化小组。

同样做汉化的，D商们那化神奇为腐朽，化腐朽为更腐朽的神般实力和骗钱手段实在令人发指（请和我一起鄙视D商吧）。而汉化小组们则不同，为中国玩家汉化出优质的作品是他们的理念。众人齐心协力，翻译文本后还有美工润色，务求把细节做到最好，至于汉化过程中的一大堆辛劳工作，更是令广大玩家感动。即使汉化好后，本着尽善尽美的精神，也要一次次地放出测试版，再根据玩家意见修正BUG或其他改动，这样汉化出来的ROM无一不是智慧与汗水的结晶啊！当正式汉化版ROM放出时，不只是玩家们激动，看见自己数月辛勤劳动的成果完成的汉化小组更会激动不已吧（再次对把汉化ROM烧录后拿来卖的无耻D商表示无限鄙视中）。

在此我仅以一个无务普通玩家的身份向以下汉化小组表示最诚挚的感谢！

感谢熊组，是你们奉献出《FFTA》这个大作让我无限惊喜，还有《木叶战记》的热血沸腾。

感谢逆转ACE小组，是你们让我可以自由体验《逆转载判3》的乐趣。

感谢模拟天下&CGP，是你们让我可以开辟自己的牧场。

感谢CGP让我在《逆转》1、2的法庭上斗智斗勇，在迷宫中体验换装的乐趣。

感谢狼狙、天幻帮我扫平《王国之心—记忆之链》上的语言死结。

此外，还有汉化《火炎纹章》、《高级战争》、《FF1＋2》、《黄金太阳》1代、2代、《赛尔达》……的小组们，（原谅我吧！当时只想着快点下载，没有记住小组名字。）感谢你们拿出这么多大作。各位，让我们一起向众多最可爱的人——汉化小组们致敬！

文/福建省晋江市 林晓锋

ACT白痴的哭诉

现在的洛克人真的好难打！

什么？你说我是ACT菜鸟，NO，NO，我是个ACT白痴。

五年的掌机生涯中，小弟积攒了50多盘GBA卡和30多盘GBC卡，其中有一半是ACT。玩GBC的《洛克人X》时，我是叱咤风云，BOSS无一是我的对手，后来玩《星之卡比》时情况相同，《悟空大冒险》也不在话下。这些ACT难度普遍较低，让我一度认为我是个达人级人物，直到后来入手了《zore3》后，才知道自己在动作游戏方面的渺小。

当初，本人抱着试一试的想法买下了《洛克人zero3》（以下简称《zero3》），回到家立刻进入序章，结果才到有2条雪地里的龙的时候便“光荣”了，后来读了《PG》才知道等它们跳起时再攻击它们。之后，我尽了全力在一命的情况下杀到了BOOS处，然后又是瞬间被扑杀……在几万次的练、练、练之后，（什么？你问我哪来的毅力？大哥，我可是从RPG走过来的练级狂人呀！）我终于以0命过关。此后,本人还是抱着“后面会好起来的”的想法继续练习,然而在第一关开头被一群BT的大炮K死N次后,这个游戏在我小小的心灵上留下了一道阴影——从此,此卡被封入了黑的封印中……

05年，本人又找出了这盘卡带。拿它时，我的心就紧张，不过还好，本人的技术有提升——无伤序章！之后，唉，毫无改观：第一关，打掉炮，被火球烧死；第二关，跳下水，被水艇刺死；第三关，中BOSS处，被蜂扎死；第四关BOSS处，被秒杀了；第五关，看都没看过。（这可是我的血泪史啊……555）

说起《zero3》中的新武器——杖、盾，我到现在也只是知道它们是杀人的工具而以。精灵？不会用。装甲？不知道。真是太废了！

《zero3》虽是老游戏，但是很有趣，有兴趣的话不如一试。（什么，你玩过了，再通一遍好了！）不过，本人是不会试的……

文/苏州市 极限天子zero





回想起来，自己接触口袋妖怪也有7年多了吧！从当年的毛头小子到现在的青少年，其中与口袋妖怪相伴的种种，真的很令人怀念……

自己第一次接触到口袋妖怪，应该是在小学二年级，那时所能接触的只有卡通。那时卡通都叫做《宠物小精灵》，有一阵子还叫做《神奇宝贝》。依稀还记得，一群小孩子围着电视机等待着口袋妖怪，那时内心的那种期盼，我想所有的口袋迷都有同感吧！在电视机前，曾为它们的快乐而喜悦，曾因拉帝欧斯的死而悲伤，曾为洛基亚被捕捉而愤怒……每当有空的时候，所有人便聚在一起猜测下一集口袋妖怪到底是什么内容，简直说得天花坠乱。也许是那时年少幼稚吧？有时竟一个人在念火箭队的台词，还会学口袋妖怪叫，呵呵，现在想起来，感觉有点神经质呢！那段时间，电视上播了一半便没播了，也不知道出了什么问题，于是便只能看光碟。那时到处跟朋友借，自己也有买过，不过现在全都不能播了，想起来，那时每天都固定要买口袋妖怪贴纸（是一个纸袋里装着5张贴纸，每包5角的那种，那时可没有少花钱），只要收集到了151种口袋妖怪（第一代的PM）便可获得GBC一台。不过自己并非给奖品吸引住了，吸引我的是那一百多只形态各异而又可爱的口袋妖怪，于是买了又买。（在那时，一个农村小孩的零用钱可是来之不易的。）直到过了几个月后，这种版本的贴纸失去了“踪影”，小卖店都没卖了。这时才知道，根本没有所谓的奖品，全都是骗人的，真是欲哭无泪！又过了些时日，又推出了第2、3、4……代的贴纸（全和第一代一样，只是形态变了），自己虽知道这都是骗人的，但还是按奈不住，买了一些。直到五年级初，市面上所有版本的贴纸才全“失踪”了，而今，自己还保存着一些贴纸呢！

没过多久，市场上又出现了一种拼装的口袋玩具，一个3元。当时买的第一个玩具是小火龙，之后又买了十多个。虽然全都是盗版的，但还是当成宝贝那样喜欢。尽管只有十多款玩具，可我已很满足了，每天放学回家，总喜欢躺在地板上摆弄这些玩具，还用来对战。别看玩具是不会动的，但我自己总能想到玩的方法……现在，我已经把这些玩具全都给堂弟了！或许，他也能找到与我小时那样的童趣吧！

直到四年级，才发现原来还有游戏，起初总以为游戏是根据卡通改编的，后来才知道，是先有游戏才有卡通的。不过那时买不起游戏机，也就只能看别人玩。直到某个暑假，有一个朋友从深圳带回来一台GB，没想到他也在玩口袋游戏，于是便跟他借来玩，他见我如此喜欢，便把机子连同卡带送给了我，这是我第一次玩口袋游戏，那时所玩的版本是黄板，于是



我迎来了第一个疯狂的暑假，每天除了玩还是玩，花了不少钱买电池。直到现在，我还记得自己拿到皮卡丘时的兴奋，捉到第一只宠物时的激动，挑战第一个道馆胜利后的喜悦，打胜四天王后的欢乐，第一次爆机后的幸福……一次又一次地沉醉在那个梦幻般的国度，印象最深刻的一次是在挑战四天王的时候：当时几个人在一个高温的中午围着GB观战，那时的我只会硬攻猛打，没保存便直接进去打四天王，才打完第一个天王，自己的PM都奄奄一息了，身上只剩下少许的药，只能求救于朋友。终于，经过了3、4个小时的努力，打胜了四天王。现在想起来，那时的欣喜恐怕不仅仅是打胜四天王的朋友与自己，而是所有观战的人。于是发觉，原来游戏带给我的不仅仅是快乐，还让我学会了努力、奋斗、执着和成长……真的很怀念那时沉浸在口袋世界中为口袋而疯狂的日子，现在回想起来，所有的记忆如同昨天一样。

总幻想可以生活在口袋妖怪的世界里，带着自己所精心培育的口袋妖怪去冒险，总希望可以骑着喷火龙在蔚蓝的天空中翱翔，骑着水君在广阔的草原上奔跑，坐在乘龙的身上在一望无际的大海上呼吸着海的味道，随梦幻飞往那充满奥妙的宇宙，仰望蓝天……

虽然接触口袋妖怪已7年多了，但我始终没有放弃过它。以后的路会是怎样，我无从知道，但我深信：生活一定会因口袋妖怪的相伴而过得更加精彩，一会定有口袋妖怪陪伴着我一起努力，一起奋斗，真到永恒。

文/广东省普宁市 林卓浩



养狗小传

看了题目也许有的朋友会问：“这是游戏杂志，你说养狗干啥啊？”别急、别急，其实我养的不是活生生的可爱小狗，而是在NDS上养了几只《任天狗》。

说起来，我小时候就挺喜欢狗的，当时表哥家有一只全身黄毛的小笨狗，我特别喜欢，总希望自己也能养一只。可是由于妈妈嫌养狗不卫生，所以一直也没能如愿。后来，随着时间的流逝，我开始玩上了掌机游戏，并且购买了一台GBA主机（GB是借着玩的）。和身边一些喜欢玩《恶魔城》、《洛克人》等动作游戏的朋友不同，我喜欢掌机上那些宠物养成型的游戏，也许是我心中还有追寻童年梦想的潜在欲望吧。



去年年底，新一代主机终于上市了，随之而来的游戏发售潮让身边的不少玩友看花了眼。虽然我也曾经和他们一样在选择主机的问题上犹豫过，但是最终我确定了目标——NDS。让我下定决心的除了任天堂多年的品质形象外，最主要的就是《任天狗》的公布。是的，当我看到这款游戏的相关介绍后，一直潜藏在心底的养狗的愿望苏醒了，于是，当就在本地还没有出现《任天狗》的时候托朋友在外地买了一盘“柴犬版”邮寄回来。

还记得收到卡带的那一天，我兴奋得不得了（和我一块拆包装的表哥后来说我当时手有些抖）。而当我把卡带插到前不久刚买的NDS中开机后，游戏中可爱的小狗让我们发出了一声惊叹“太强了！”。的确，凭借NDS强大的机能，游戏中小狗的动作和外形都被制作得栩栩如生，让习惯了GBA画面的我们不得不为之喝彩。随后，不懂日语的我们连蒙带唬地选了一只可爱的小狗来饲养。当它在我的触笔指挥下作出各种反应的时候，我真是开心死了——多年来饲养小狗的愿望终于实现了，万岁！

不过，也许是乐极生悲吧，我们在开始游戏时遇到了一个问题——不能进入游戏，反复试了几次总是停在一个画面上，还有一个女人一直在说着日语。这下子我们可傻了，干瞪着眼睛一点办法也没有。不过，天无绝人之路，表哥忽然想起他家的一个邻居的儿子学过几天日语，于是我们急忙跑去找他。在这位大哥的帮助下，我们终于知道了原来在游戏前要先给小狗起名字。按着游戏中的提示和他的指点，我们终于完成了起名字这个任务，顺利地开始了游戏，不，是饲养小狗的生活。

接下来的日子，我完全沉浸在饲养小狗的乐趣中，每天的全部课余时间都要和小狗亲密接触。给小狗喂食、洗澡，领着小狗出去遛弯，训练它做各种动作，这些都成为了我生活中必不可少的事情。看着小狗在我的照顾下一天天的成长，我的成就感也越来越大。而当我通过不懈努力终于带领小狗获得障碍赛冠军的时候，我的成就感可以说是达到了顶峰。更令我感到高兴的是，在我的小狗的影响下，同年级其他几个有NDS的玩友也购买了这款游戏的其他版本，这样我们就可以享受联机的乐趣了。现在通过联机我已经获得了不少新的犬种，更重要的是我们这些原本只是偶有交往的玩友因为经常联机现在已经成为朋友了。在得到好游戏的同时得到了更多的好朋友，这可真是人生的一大快事啊。

这个学期开始，我升入了高三，学习任务比以往更加重了。但是我并没有放弃我的小狗，每天还要抽出半小时来和它们“亲热”一会儿。我很感谢父母对我的理解，因为每次看到我沉浸在养狗的快乐中时，他们只是一笑了之，从来没有因为我玩狗而呵斥我。为了父母的这份宽容和理解，我在课堂上拿出了十二分的精神。我相信，明年的这个时候，《任天狗》一定会陪着我出现在某所大学的校园里的。

文/Robin



GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表 截止统计时间：2005年11月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之急救队	任天堂	ARPG
2005年11月23日	洛克人EXE6 电脑兽 苍牙/烈爪	CAPCOM	RPG
2005年11月24日	金色的卡修 友情电击 梦之组合	BANPRESTO	FTG
2005年12月1日	超级大金刚3	任天堂	ACT
2005年12月8日	召唤之夜 铸剑物语3 起源之石	BANPRESTO	ARPG
2005年12月15日	最终幻想4 ADVANCE	SQUARE ENIX	RPG
2005年12月31日	命令与毁灭 ADVANCE	TBA	RTS
2005年	极品飞车 最高悬赏	EA	RAC
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	王女联盟	STING	SRPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表 截止统计时间：2005年11月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年11月10日	NBA LIVE 06	EA	SPG
2005年11月10日	漫画同人会	AQUAPLUS	AVG
2005年11月23日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	BANDAI	RPG
2005年11月23日	牧场物语 中秋之月	MMV	SLG
2005年11月24日	噗哟噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年11月24日	SSX ON TOUR	EA	SPG
2005年12月8日	合金装备ACID2	KONAMI	SLG
2005年12月15日	战国无双	CAPCOM	ACT
2005年12月15日	机关	TECMO	ACT
2005年12月15日	航班GO！POCKET	TAITO	SLG
2005年12月15日	紧急出口	TAITO	ACT
2005年12月22日	我的块魂	NAMCO	ACT
2005年12月22日	真·女神转生 恶魔召唤师	ATLUS	RPG
2005年12月29日	超级机器人大战MX携带版	BANPRESTO	SRPG
2005年12月	新洛克人	CAPCOM	ACT
2005年12月	反乱猎人X	CAPCOM	ACT
2005年12月	波斯王子 武者之心	UBISOFT	ACT
2005年12月	星球大战 战场前线2	EA	FPS
2005年12月	怪物猎人	CAPCOM	AVG
2005年冬	怪物王国 宝石召唤士	SCE	RPG

2005年	三国志 中原的霸者	NAMCO	SLG
2005年	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2006年1月	Every Extend Extra	BANDAI	ETC
2006年春	樱花大战1&2	SEGA	AVG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
未定	炼狱2	HUDSON	ARPG
未定	赏金猎人	NAMCO	ACT
未定	街霸ZERO3↑↑	CAPCOM	FTG

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表 截止统计时间：2005年11月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之急救队	任天堂	ARPG
2005年11月23日	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年11月23日	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年11月24日	巫术 绯色的封印	STAR FISH	RPG
2005年12月1日	超级猴子球DS	SEGA	ACT
2005年12月1日	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	ACT
2005年12月1日	口袋棒球8	KONAMI	SPG
2005年12月1日	中央大陆战记 阿卡迪亚传说	TOMY	RPG
2005年12月8日	牧场物语 小矮人工作站 女孩版	MMV	SLG
2005年12月8日	甲虫王者 通往伟大的冠军之路DS	SEGA	RPG
2005年12月8日	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年12月22日	TAO 魔法之塔与魔法之卵	KONAMI	ARPG
2005年12月24日	噗哟噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年12月29日	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年冬	龙珠Z 舞空烈战	BANDAI	FTG
2005年冬	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUARE ENIX	ARPG
2006年1月5日	彩虹岛DS	TAITO	ACT
2006年1月19日	铁之羽	KONAMI	ARPG
2006年1月19日	生化危机 致命沉寂	CAPCOM	AVG
2006年1月26日	死神 驰骋苍天的命运	SEGA	FTG
2006年	失落的魔法	TAITO	RPG
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	口袋妖怪战队	任天堂	ARPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	魔法假期 五星连珠之时(暂定)	任天堂	RPG
2006年	ASH(暂定)	任天堂	SRPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	天诛DS	FROMSOFTWARE	ACT
2006年	异度传说1+2	NAMCO	RPG
2006年	大航海时代DS（暂定）	KOEI	SRPG

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

风靡全球的最热门游戏，正统系列彻底整合，珍藏资料，人物分析，战场研究，道具收集等值得你保存的无双内容，都在这里，玩家必备收藏。



三国无双典藏真书

■定价：29.80元　11月28日上市



次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达立体挂钟

■定价：68元　京、津、沪地区零售，其它只限邮购

街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯。有点前卫，有点另类，甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。



SO COOL（创刊号）

■超值创刊价：15元　全国热卖中

酷玩意（TOYS）是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边丰富多彩。第二弹特别赠送士力架花生夹心巧克力，看TOYS品美味。



TOYS(2)

■定价：9.80　11月8日上市，现已接受邮购

电玩新势力本年度最大特典，超值五碟套装（2VCD+3CD）永久保存版，附赠132页全彩最终幻想VII珍藏设定资料集。



最终幻想VII终极典藏

■定价：24.8元　上市热卖中

精彩DVD影像和动听游戏CD带给你至高享受。特别企划：王者之路天下无双，金曲MV：最终幻想VII少年归来主题曲、超级机器人大战OG OVA。



电玩新势力(49)

■定价：9.80元　上市热卖中

一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。



2005标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购

第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。



生化危机4完美体验典藏（第二版）

■定价：25元　最后邮购机会

今年以来，游戏、动漫周边火爆异常。TOYS是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边展示了日、韩、美、欧、本土周边丰彩。



TOYS(1)

■定价：9.80元　上市热卖中

电子游戏软件	
2005年第1～23期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、32、33期	9.80元
电子天下・掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～44期	9.80元

电玩新势力DVD	
33～35、38～49期	9.80元
口袋迷(2)	18元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
TOYS第(1)期（少量）	9.80元

林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
SO COOL（搜酷）创刊号	15元
动新2004合集（下）	50元
游戏的设计与开发	50/57（精装）元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

次世代传媒 GAME.cn 次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！

2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

每张汇单邮费一律10元！

上期的哆啦A梦圆顶图腾一推出就受到大家的喜爱，其独特的开关门设计不仅更好地保护了场景，更增添趣味性，喜欢的人一定要快一点再快一点啊！这次我们带来的三款新品也相当精彩，红色的死神手套、黑色的军曹书包都透着一股酷劲，书包上再加一个别致的挂链就更完美了……想要么？还不快行动！！





¥26 编号2495

死神露指手套（一双）

●大红色的死神露指手套，正面绣有"虚"的醒目标志，无论走到哪里，都能显尽张扬个性，十分帅气。柔软的质地，不仅可以在初秋给手保暖，还保证手指的灵活运用。

KERORO军曹时尚背包

●黑色船型时尚背包，正面印有KERORO军曹全体队员合影照，两侧亦有KERORO军曹个人敬礼图片，背包（不计背带）约长38cm，高约24cm。



¥39 编号2507



¥39 编号2518

KERORO军曹大头挂链6件组

●6个一套。包括KERORO全体成员，身体可以缩进脑袋里面，亦可以露在外面，随着走动而自然摇摆。一款两种玩法，乐趣双倍！



¥35 编号2439

哆啦A梦滚滚不倒翁10件组

●包括哆啦A梦中的大雄、哆啦A梦、小静等经典形象，完美的椭圆形设计使本系列更加耐玩有趣，经典形象的再一次创新，喜欢的玩家不要错过机会啊！



死神BLEACH新像集胸针6件组

¥35 编号2484

●分别为黑崎一护、朽木露西亚、井上织姬、浦原喜助、阿散井恋次、朽木白哉。采用半立体的人形设计，充分强调浮雕的感觉，再现了原著的精髓所在。



KITTY凯蒂猫不倒翁运势8件组

●一套8款，KITTY装扮的招财猫，以各种不同运势守护的造型登场，圆圆身体的凯蒂猫，每一个都是可爱的不倒翁，推倒又可以弹起，摇晃的身体就像要把好运气招进来一样，每款还都附有一个坐垫哟！

¥29 编号2440



FrogStyle青蛙家族不倒翁10件组

●日本超流行的人气青蛙家族化身不倒翁，全10款，每个约高3.5厘米左右，造型颜色各不相同，希望他们也能为你带来福音和幸运哦。

¥33 编号2451



¥45 编号2462

KERORO军曹收集系列场景扭蛋5件组

●分别是KERORO军曹、TAMAMA二等兵、GIRORO伍长、KULULU曹长、DORURU兵长各自在相应场景上，将动画中经典镜头再现，让你想起原著中那些令你乐得不能自已的画面。



¥55 编号2428

哆啦A梦场景图腾圆顶扭蛋5件组

●包括哆啦A梦随意门、野比被狗追、哆啦A梦时光机等。每款均有一个哆啦A梦脸形的透明外壳（此外壳共有3种表情），打开后可以看到各自所带的小场景，将五款叠加放在一起可以形成前所未有的哆啦A梦图腾柱哟！



¥39 编号2406

EVA超酷多用包

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。



¥35 编号2417

死神时尚背包

●采用时下流行的后斜背式设计，材质结实耐磨，简单实用。表面印有《死神》中四番队的标志。



编者手记

文/翔武从哪来？

时间过的真快，马上就快到年底了，望着年底和明年的那些大作，心里又是激动又是心痛。幸亏自己只养了一个NDS，要是再来个PSP还真是养不起了。说起这些游戏，NDS的《FF3》公布出画面的时候心里真是很激动啊。《FF3》是我接触的第一款日文RPG（吞食天地玩的是中文的），当时只有五年级，用当时比较火的RPG《吞食天地》和别人换到的。我那位朋友由于看不懂日文，所以才打算换掉的，而当时的我不知道那是《FF3》，只是看卡带封面比较特别才打算玩玩看。虽然当时也是看不懂那些文字，但是玩上后却深陷其中，那种画面，那些系统都是我从没见过的。第一次玩的时候还不会转职，用最初的职业洋葱剑士打了一段时间后才发现这个游戏中有这么深奥的系统。出于攻击力的考虑，当时一下就转了四个战士，结果到应该用缩小魔法的地方卡住了，后来才发现其他职业的用途，在当时的游戏中，我第一次见到这么多职业，也使我更喜欢这款游戏了。和巴哈姆特、利维亚桑、奥丁等《FF》中著名的召唤兽战斗，并召唤他们，以及后期的巨大战舰——无敌号，看到这些真是目瞪口呆了。记得第一次打通的时候只是两个骑士、一个导师（白魔的高级职业）、一个魔界幻士（召唤师），打过BOSS时已经有两个人挂掉了。后来想起进入水晶塔最上面时用过钥匙，但是自己得到两个钥匙，还有一个没有用到，立即想到了水晶塔一层的镜子。进入镜子后，就越来越佩服这款游戏了。令我难忘的还有那些有个性的NPC角色，为了大义而舍身的卡兹，喜欢发明的席德，为了保护主角身中毒箭的水之巫女。虽然游戏的故事还是以勇者拯救世界为主，但是很多故事还是值得寻味的。得知这款游戏要移植到NDS上时，不但有一种回味的感觉，更有一种期待的感动。

说完《FF3》再说点别的，不知道大家有没有玩FALCOM近期新发售的一款游戏，名为《XANADU NEXT》，国内译为《迷失的国度》，是一款ARPG。《XANADU》是于1984年诞生在PC上的一款游戏，并在当时创下了40万的销量，十分惊人。游戏的自由度高，玩家可以给角色分配点数，从而挑战大型的迷宫，以当时的水平有那样的系统已经很难得了。数隔10年这款游戏再次登陆PC，加入了类似《FF9》那样的学习技能系统，还有新加的降灵系统。刚看到游戏的官网的人物时还真没看出这是FALCOM的作品，本作耐玩性较高，而且要求的配置不高，有条件的朋友可以去玩玩看。



WHAT'S COOL ? → C-CREAT O-ORIGINAL O-OSMATIC L-LOOK

更潮冲刺确认 打造国内街头流行资讯一流品牌
街头潮流重装盛典 11月下旬 全国登陆

搜酷
2005 DEC
初冬号

~~定价:20元~~
推广价:15元

So COOL

COOL Person
Cover and Exclusive Interview
最酷封面人物
孙燕姿

初冬大赦!
正宗美式休闲风潮天下

涌动壮观!大打运动着装配鞋企划

包容更多极上话题 涌现更多精彩画面
T-MAC5正式平民化降临
直击东京PUMA Clyde发表会
周杰伦大开独家潮店细幕
等等狂潮万众瞩目切勿错过……

街头流行圣经!

封面人物确认 设计仅供参考

邮购时请注明"搜酷"邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

电子天下·掌机迷 2005 19

NDS的「磨难」/高级战争2 WarRoom极限研究

VOL.45

国内唯一掌机专门杂志

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/19
VOL.45
零售价:9.80元
每月10/25日发售

NDS国产卡带 悄然上市!!



随刊附送
掌机迷光盘

劲爆攻略 热门掌机攻略劲爆登场!

乱划!幻侠乔伊

超级公主碧奇/宝宝从哪来?
模拟人生2

奇思妙想为你策划 特别策划

真实的高级战争

——《高战》兵器谱

小王子的"白日梦"

——纵评《传说的斯塔菲》系列

ISSN 1672-8866

